Царство Страха

Базовые правила набора для кампаний Равенлофт®

Список участников

Дизайнеры: Брюс Несмит, Андреа Хэйдей и Уильям В. Коннорс
Редакторы: Дэвид Вайз и Томас М. Рейд
Координатор проекта: Дори Жан Хейн
Обложки: Роб Раппель
Иллюстрации: Стефен Фабиан
Координатор по графике: Сара Феггестад
Координатор по иллюстрациям: Пегги Купер
Координатор по электронной печати: Тим Кумби
Карты: Джон Кнехт
Типография: Анджелика Локоц
Мы хотим выразить признательность за вклад в дизайн набора для кампаний Равенлофт® следующим людям:
Ричарду Л. Бэйкеру III, Скотту Бенни, Энн Браун, Тимоти Б. Брауну, Найджелу Д. Финли, Эрику Хэддоку, Дэйлу “Слэйду” Хэнсону, Дж. Роберту Кингу, Джеймсу Лаудеру, Колину МакКомбу, Блэйку Мобли, Биллу Славичеку, Лизе Смедмэн, Тиувин Вудраф и в особенности Трейси и Лауре Хикмэн.

Содержание

Предисловие

Для тех, кто не знает этой истории, корни мира, названного нами *Равенлофт*, глубоко уходят в историю TSR, Inc. В 1982 Трейси и Лаура Хикмен написали *Равенлофт* (16), 32-х страничное приключение под систему AD&D ®, применимое для любой кампании. Эта готическая история в жанре хоррор во всех смыслах была возделыванием целины, и ее создание было наполнено различными сложностями. Наш хороший друг Кертис Смит отредактировал работу, "терроризируя" всех своим стремлением к совершенству. (Мы познакомились с Кертисом еще в колледже, потом встретились в TSR, так что знаем это по собственному опыту). Как со многими творческими редакторами [development editors], усилия Кертиса были для большинства не очень очевидны, исключая тех, кто работал с ним бок о бок. Дэвид К. Сазерлэнд III был картографом, создавшим первые в истории хобби-индустрии трехмерные карты. (Он потратил на эту работу много своего личного времени, поскольку 3D карты гораздо труднее нарисовать, чем простые, двумерные карты.) Клайд Колдуэлл нарисовал изумительную обложку, воплотив в жизнь (или, все же, в *не-жизнь*?), Страда фон Заровича, вампир-лорда Равенлофта.

После своего выхода, *Равенлофт* стал лучшим бестселлером в истории TSR и мы внесли его в список своих личных нетленных ценностей. Через несколько лет – точнее, в 1989 году, нам представилась возможность превратить *Равенлофт* из приключения в целый игровой мир, проникнутый все той же темой фэнтези-хоррора. Как и с исходным приключением, мы столкнулись со многими сложностями, но он был любимым детищем для нас обоих. Дэйв Сазерлэнд снова нарисовал ошеломляющие карты, а Клайд Колдуэлл – восхитительную обложку. Дизайнер по графике Рой Паркер и художник внутреннего оформления Стефен Фабиан заслужили всеобщее признание и уважение за усиление атмосферы и качества издания.

После этого игровая линия Равенлофт ® расцвела пышным цветом. К нашим усилиям присоединились другие дизайнеры, редакторы и художники, посвящая свое время этому миру для кампаний просто ради удовольствия, приносимого им – включая Уильяма В. Коннорса, со-дизайнера проекта *Запрещенное Предание* и Дэвида Вайза – редактора продукта, который вы держите в своих руках. Этот новый набор для кампаний Равенлофт объединяет в себе суть *Запрещенного Предания* с исходным набором для кампаний *Царство Ужаса*. Это не "2-я редакция" в традиционном смысле этого слова; хотя сюда были введены незначительные изменения, но не было сделано никаких фундаментальных изменений ни в правилах, ни в наборе. Это скорее свежая реорганизация старого материала, с незначительными добавлениями.

Мы признательны за предоставленную возможность создать мир, которым наслаждается столь много игроков, и мы знаем, что все, кто работал над продуктами серии Равенлофт, чувствуют то же самое. Мы предпочитаем думать о Равенлофте не как о *своем*, но о *вашем* мире. Мы надеемся, что он будет неотступно преследовать и волновать вас еще многие годы!

Введение: готические корни

```
И проиграли бой. Что из того?
Не все погибло: сохранен запал
Неукротимой воли, наряду
С безмерным мужеством - не уступать вовек.
```

Джон Мильтон, *Потерянный рай*

Темные, мрачные замки, глухомань, черные тучи, пробегающие по луне – все это признаки готического романа. Ранняя литература этого жанра изобилует историями о тайнах, страхах и желаниях; рассказами о чувствительных героинях, заточенных в крепостях, на чью чистоту и рассудок покушается злобный хозяин поместья. Более поздние романы, такие, как Дракула и Франкенштейн, выталкивают героиню за кулисы, в то время как по сцене в свете рампы шествует само Зло. Таков классический хоррор, из которого вырос набор для кампаний Равенлофт ® . Эта ужасающая тьма может вползти в любую кампанию, в любой мир, если знать элементы, дающие ей жизнь, но лишь в земле Туманов она расцвела своим пышным ядовитым цветом.

Природа готического хоррора

Создание чувства страха – суть любого произведения жанра хоррор, но классическая готическая модель очень сильно отличается от современных кинематографических и литературных кровавых оргий. В современном хорроре чувство страха вызывают тем, что жертву буднично нарезают ломтями, расчленяют и потрошат. Основная мысль современного хоррора – что животное по имени “человек” – не более чем мясо. Несмотря на все его претензии на высочайший интеллект и божественное благорасположение, человечество может быть распластано по жестокой стене безнадежности безо всяких экивоков на мечты о правде и благородстве – и страх порождается осознанием этой суровой и леденящей реальности. В обыкновенном фильме – “резне” вопрос не столько в том, *что* случится, сколько в том, *когда* это произойдет. Надежда, что пускает ростки с приближением зари, неминуемо разбивается, поскольку даже если герой и сможет убежать от маньяка с тесаком, монстр никогда не умирает и несчастный герой вынужден провести остаток своих дней, постоянно оглядываясь через плечо.

Готический же хоррор, в отличие от современного, полагается на более утонченные методики. Он соблазняет и дразнит своих жертв ужасами, покрытыми пеленой тумана. Часто жертва не видит зла, нависающего над ней подобно изголодавшемуся пауку, а временами зло скрывается под маской добродетели, открывая свою истинную сущность, только когда становится уже слишком поздно. В момент, когда опасность становится для жертвы явной, смерть от обыкновенного ножа может показаться избавлением.

В готической литературе есть основополагающее признание существования добра и добродетели и зло по сравнению с ними становится еще ужаснее. Читателя не интересует, *как* умрут герой и героиня, а скорее *будут ли* они достаточно сильны духом, чтобы пережить чернейшую из ночей. Страх возникает не из ощущения неминуемого падения занесенного топора, но из ужасающих истин и искушений, осаждающих их, пока они сражаются за свою жизнь.

В современных историях жанра хоррор источник зла обычно обнаруживается на ранней стадии, поскольку он все равно необорим, даже если известен. В готической же истории зло – это нечто мрачное и неизвестное. За ужасом скрывается темная тайна, и главные герои вынуждены ее раскрывать. Невиновных затягивает в водоворот противоборствующих эмоций, их ведет желание узнать страшную правду, которая, как они чувствуют, скрывается под этим черным саваном, пусть это их и ужасно пугает. С каждым шагом за грань своего уютного, светлого мира, они обнаруживают, что реальность гораздо более зловеща, чем они могли предполагать и что их собственной добродетели может не хватить для того, чтобы снова увидеть рассвет.

Введение: готические корни

Черные сюжеты и антигерои

Традиционные готические сюжеты включают в себя странные родинки, семейные проклятья и внебрачных детей, чье происхождение как минимум неопределенное. Уродства – обычное явление: шрам, горб, гигантские ладони, выпученные глаза – вот некоторые отдельные штрихи, образующие в целом гротеск, который либо отражает внутреннее зло, либо иронически маскирует внутреннюю добродетель. Эти сюжеты изобилуют древними тайнами, обещающими тем, кто их раскроет, одновременно и знания, и печали. Грехи предков (которые не всегда "почили в любви и согласии") составляют наследство живущих ныне, и несчастные наследники могут быть последними, кто осознает свое бедственное положение.

Полностью сверхъестественные сюжеты приводятся в действие самими антигероями: темными, падшими личностями, переставшими быть людьми. Но кое-кто из них еще привлекателен, возможно, даже более *человечен*, чем "приличное" общество и в этом-то и кроется ужас. Байрон, Китс, Шелли – гиганты романтического периода (во время которого готический роман достиг своих вершин) – считали, что персонаж Сатаны в эпической поэме Джона Мильтона *Потерянный рай* был истинным защитником человечества, так как этот падший ангел не пал духом после того, как его изгнали из рая. Цитата, послужившая эпиграфом к этому введению (из уст этого персонажа) – боевой клич готического антигероя и он одновременно отважен и напрасен, волнителен и ужасающ. Поэтому главные герои готического романа испытывают замешательство и ужас, когда существа, которых они зовут монстрами, в кровавые лохмотья разрывают их самые фундаментальные убеждения и с утренней зарей приходит новое, нежеланное определение добра и зла.

Стаю готических монстров возглавляют вампиры, привидения и оборотни. Каждое из этих существ когда-то было обыкновенным смертным, хотя его дни часто были окрашены скорбью или грехом. Поскольку они столь сильно могут напоминать людей, то представляют собой темную сторону человечества и вызывают страх и ужас способом, который совершенно недоступен, к примеру, Фредди Крюгеру. Эти бесчеловечные злодеи – источник меланхолии или нависающего зла, переполняющих большинство готических хорроров. Монстр редко удовлетворен своей жизнью: хотя Дракула чужд добродетели, он все еще испытывает трагически узнаваемые эмоции и желания. Полное одиночество или несчастная жизнь лежат в основе темных дел многих тварей. (Это, естественно, не извиняет их поступков, а лишь объясняет их). Например, когда персонаж романа Мэри Шелли доктор Франкенштейн столкнулся в ледяной пустоши швейцарского высокогорья лицом к лицу со своим чудовищным творением, монстр протестует:

Я должен был бы быть твоим Адамом, а стал падшим ангелом, которого ты беспричинно отлучил от всякой радости. Я повсюду вижу счастье, и только мне оно не досталось. Я был кроток и добр; несчастья превратили меня в злобного демона. Сделай меня счастливым, и я снова буду добродетелен.

Чистое сердце может смягчиться, услышав такую жалобу – это будет как раз человечно и гуманно, но в этом и кроется причина краха. Демон уже убил невинное дитя, несмотря на свои заявления о "беспричинности". Что еще хуже, это существо было отвергнуто своим создателем в тот самый момент, когда впервые открыло свои взятые у мертвеца глаза. У него никогда не было шанса стать добрым и читатель должен задаться вопросом, кто более предан злу, человек или монстр?

Хоррор в РИ: готика против современности

Зачем обременять себя изучением природы готических ужасов, когда мы живем в современном мире? Потому что при правильном подходе игра AD&D, как уже упоминалось выше, имеет гораздо больше общего с романтикой прошлого, чем с реализмом настоящего. Суть AD&D – сражение добра и зла, и для нее требуется окружение, в котором эти линии намечены явно и драматично. Раскрытие всей истории, окружающей бытие чудовищного злодея *как минимум* столь же интересно и важно, как и победа над ним. Безусловно, можно вести игру в Равенлофте как

простую операцию типа “руби-кроши” против нежити и тому подобного, но где при таком подходе простор для ролевой игры? Тот, кто не может продвинуться дальше ударов мечом, не уйдет дальше компьютерных игр.

Пейзаж

Равенлофт, как и другие традиционные готические окружения – мир потрясающе изумительных, притягательных пейзажей, которые одновременно обладают и очарованием, и холодом одиночества. Днем пейзажи захватывают дух: продуваемые ветрами вересковые пустоши сияют осенними багрянцем и золотом, вздымающиеся ввысь снежные пики пронзают небо, горные потоки обрушиваются вниз каскадом сверкающих брызг. Леса дики, хаотичны и густы, наполнены бархатистыми вечнозелеными растениями и сверкающими серебром тополями или рядами сосен, высоких и черных. Горные озера, слишком глубокие, чтобы якорь достал дна, отражают облака, бегущие по небу. Но когда солнце клонится к западу и гранитные утесы, окружающие озеро, бросают на него тени, сначала золотые, а потом – красные, становится ясно, что здесь негде остановиться путешественникам. Если же они промедлят…
Когда нисходит ночь, мир окутывает непроницаемая тьма. Поднимающийся от земли леденящий холод отравляет воздух. Внезапно словосочетание “захватывают дух” обретает новый смысл.

Местность и окружение

В этих диких, заброшенных местах и располагается материальная основа готической сцены: замок, особняк или башня. Какое бы то строение ни было, оно чаще всего массивно и мрачно, с арочными потолками, широкими лестничными пролетами и темными, бесконечными холлами. Как виноградная лоза, чьи жилистые руки медленно удушают сад, готические окружения наводят на мысль о зловещей одушевленности. В Замке Дракулы стены “хмурятся” и замок “нависает” над пропастью. В некоторых историях дом и на самом деле живой, заманивает жертв в свои объятья и никогда не дает им выйти.

Ощущение древности и разрухи часто пронизывает окружение, даже если обитатели и прилагают свои усилия к противоположному. Пыль покрывает полы, обветшавшие стены крошатся, а железные ворота заклинены ржавчиной. Если поначалу мрачная природа окружения не очевидна, скоро она становится явной, когда главный герой обнаруживает потайные проходы и подземные лабиринты столь же темные и запутанные, как зло, в них обитающее. Это место, где космические силы проникают в земное царство, чтобы питаться невинностью и чистотой смертных.

В редких готических окружениях нет подземелья, башни, часовни или склепа. Эти места простирают ткань реальности до пределов Небес и Преисподней, возможно для того, чтобы облегчить проникновение неземных сил. Кладбища затянуты туманной дымкой, колокола звонят заупокойню, лишь в одном из окон башни виден проблеск света, монастыри заброшены, за исключением нескольких закутанных в саваны фигур, которые тенями скользят ночью по коридорам – все это тоже соответствует готической традиции. Заглянем в *Падение дома Эшеров* Эдгара Аллана По и обнаружим виртуозно описанное готическое окружение:

Я смотрел на сцену, открывшуюся моим взорам, на дом, выделявшийся из самого обыкновенного ландшафта, на зябнущие стены, на окна, подобные глазным впадинам… на отдельные стволы седых обветшавших деревьев, и душа моя была подавлена унынием, которое я не сравню ни с чем… вокруг всего дома и поместья нависла атмосфера, свойственная только им и всему, находившемуся в непосредственной от них близости, -- атмосфера, которая не имела сродства с воздухом неба…необъяснимое и заразительное испарение, ленивое, тяжелое, еле заметное, свинцового цвета… Мелкие грибки покрывали всю его наружную поверхность, свешиваясь с карниза тонкой перепутанной тканью…

Комната, в которой я очутился теперь, была очень просторна и высока. Длинные и узкие, остроконечные окна находились на таком большом расстоянии от черного дубового пола, что

Введение: готические корни

были совершенно недоступны изнутри. Слабые красноватые лучи, проходя через оконные стекла, защищенные решеткой, проливали достаточно света, чтобы сделать явственным наиболее рельефные предметы; но глаз тщетно пытался достичь отдаленных углов комнаты или углублений потолка, украшенного резьбой и раскинувшегося сводами…Я чувствовал, что дышу атмосферой скорби…

На самом деле он дышал атмосферой смерти, но зачем придираться к деталям?

Сила природы

Обширные пейзажи и массивные замки могут заставить обычного человека казаться себе букашкой, но они – ничто по сравнению со страхом, внушаемым ужасными силами Природы. Ветер бури, удар грома, вспышка молнии – ни один смертный не является достойным соперником таким силам. Во все времена, люди, жаждущие приключений, проверяли себя на прочность силами Природы. Исследователь, взобравшийся на вершину горы, знает, что он полностью зависит от ее милости; она может сжечь его или заморозить, поддержать его или позволить умереть от голода. Но она беспристрастна, даже равнодушна, и искатель приключений знает, что его выживание зависит от него самого.

В готическом хорроре Природа тоже испытывает человека. Она может ослабить его силы, наслав град или заморозить его кровь ледяной водой, но гораздо чаще она просто постепенно подтачивает его волю. Беспрерывные холодные дожди и туман ослабляют даже сильнейших духом. Темные тучи угрожающе висят в воздухе или собираются знаком неминуемого рока.

В готической литературе Природа может показаться не беспристрастной, но скорее заключившей прочный союз со злом. И поэтому жертва даже еще беспомощнее, чем может себе представить.

Чувственность и искушение

Готический хоррор пропитан чувственностью. И злодей, и жертва одинаково чутко воспринимают прикосновение, вкус, звук и запах. Опасность воспринимается всеми порами кожи. Капельки пота выступают на загривке, тонкими холодными струйками стекая по позвоночнику. Сердце бьется в такт постукиванию когтей по оконному стеклу. Когда жертва чувствует клыки вампира, вдавливающиеся в ее шею, она чувствует, как они пронзают ее плоть еще до того, как они прорвут ей кожу. Когда надвигается ужас, ощущения искажаются и обостряются. Сердце бьется быстрее. Низкий, скорбный вой в роще мучительно нарастает до рвущих разум высот. Кровь, проходящая через мозг жертвы, пульсирует в висках с оглушительным ревом.

Искушение – тоже распространенная тема, но это понятие не ограничено своим наиболее очевидным, романтическим, значением. Заросли земляники искушают путешественников немного задержаться, хотя сумерки уже близко. Вампир не может войти в дом до тех пор, пока жертва, убаюканная его очарованием, сама не пригласит его. Тем или иным образом жертва втягивается в ситуацию, которой обычно она попробовала бы – или постаралась бы – избежать.

Сон, просто сон

Тьма плавно соскальзывает на Равенлофт так же, как сновидение прокрадывается в разум спящего. Она приходит медленно, мягко и неостановимо. Как и во сне, граница между реальностью и вымыслом начинает размываться и контроль начинает ускользать именно тогда, когда он больше всего необходим.

Элементы, вторящие сну, наполняют каждую щелочку готического хоррора. Туман, дымка, сумерки – все они затуманивают чувства, создавая замешательство и неопределенность. Каждая тень может оказаться врагом, каждый ветерок – дыханием зла. Не важно, реальны ли эти подозрения, потому что *страх* – реален. Готическая литература – это путешествие по темным, примитивным закоулкам разума. Пока жертва бежит в поисках свободы по населенному тенями

лабиринту под замком, реальное сражение идет в ее разуме – где ужасы могут быть столь же смертоносны.

Сны сами по себе играют заметную роль в готической литературе. Видения, трансы, воспаления мозга и сонные чары – все они вырывают жертву из относительной безопасности обыкновенного мира. Во время сна ужасы могут ворваться в разум жертвы точно так же, как они проникают в земное царство: мягко, коварно, как бы говоря, “Здесь я, здесь… Открой свои глаза и увидь”.

Ирония в том, что поскольку сны и смутные видения могут не приниматься во внимание, будучи сочтены “плодами воображения”, жертва часто не верит тому, что видит или слышит. Но, возможно, это именно то, чего добивается “зло”. Когда жертва знает, с чем столкнулась, но, несмотря на это знание, предпочитает не верить, она часто добровольно подвергает себя опасности. Слишком поздно осознает она свою ошибку и тем слаще становится победа для ее нового господина.

И, конечно, Герои

Последний, и возможно, наиболее важный элемент готической литературы – это бесстрашный герой. Все темные элементы – удушающий ужас, неодолимое на вид зло – сделали бы этот жанр бессмысленным без непокорных сил добра, которые сражаются с ними в бесконечной ночи. По существу, ни меч, ни магическая палочка, ни священный символ не могут уничтожить тьму, но, по крайней мере, они могут отогнать ее на какое-то время. Страд фон Заровича и все его собратья-темные владыки могут быть или не быть непобедимыми, но пока есть мужчины и женщины, обладающие мужеством и верой, в Равенлофте всегда будет следующий восход… как, впрочем, и закат!

I: Демиплан Страха

Много сотен лет назад, в забытом ныне мире, знатный воин Страд фон Заровић поселился в краю, именуемом Баровия, в замке Равенлофт. Этот замок и произошедшие в нем ужасающие события, породили целый мир ужаса.

Теперь замок Равенлофт затерян в Эфирном Плане, на Демиплане Страха (Demiplane of Dread). Крепость стоит в центре туманного королевства и, как бьющееся сердце, гонит зло и горе во все уголки этой земли. Этот мир получил свое имя от замка графа Страда; “Равенлофт” стал синонимом *всего* этого *плана бытия*. Упоминание же “замка Равенлофт” относится к *самой крепости*.

Книга Страда

Нижеследующие заметки были почерпнуты из древнего дневника, написанного непосредственно самим графом Страдом фон Заровичем. Дерзкие воры, что добыли эту информацию, ходят теперь по земле Туманов безмозглой нежитью. Так пусть их усилия и жертва не пропадут даром. Прочтите этот отрывок и узнайте истоки этого царства страха.

Я – Древний, я – Земля. Начало моего пути затеряно во тьме прошлого. Я был воином, я был добр и справедлив. Я проносился по землям как десница бога праведного, но годы войн и убийств подточили мою душу, как ветер, превращающий камень в песок. Из моей жизни ушла добродетель; я обнаружил, что юность и сила прошли и все, что мне осталось – одна лишь смерть.

Моя армия осела в долине Баровии и именем богов взяла власть, но власть, лишенную божественного милосердия или правосудия. Я вызвал к себе свою семью, давно лишенную древних вотчин и пригласил их поселиться здесь, в замке Равенлофт. Они привезли с собой младшего брата моего, Сергея. Он был юн и красив. За это я его и возненавидел.

Сергей избрал из семей долины одну, чей дух сиял ярче всех: редкостную красавицу, которую называли “совершенство”, “радость” и “сокровище”. Ее имя было Татьяна и я страстно желал, чтобы она стала моею. Я любил ее всем своим сердцем. Я любил ее за юность и веселый нрав.

Но она отталкивала меня! Она звала меня “старик”, а также “старший” и “брат”. Сердце ее принадлежало Сергею. Они были помолвлены. Дата свадьбы назначена.

На словах она звала меня “брат”, но когда я смотрел в ее глаза, в них светилось другое имя: “смерть”. То была смерть старика, каким она меня видела. Она любила свою молодость и наслаждалась ею. Ну а свою я уже растратил. Смерть, что она во мне видела, отвратила ее от меня. И так я начал ненавидеть смерть. Моя ненависть была очень сильна; я не хотел, чтобы меня столь рано звали “смерть”.

И поэтому я заключил договор с самой Смертью, кровавый договор. В день венчания я убил своего брата, Сергея. Мой договор скрепился его кровью.

Я нашел Татьяну плачущей в саду на восток от часовни. Она бежала от меня. Она не дала мне возможности объясниться, и тогда великий гнев возгорелся во мне. Она должна была понять, что свой договор я заключил ради неё. Я преследовал ее. В конце концов, в отчаянии она бросилась со стены замка Равенлофт, и я смотрел, как все то, чего я так страстно желал, навсегда ускользает из моих рук.

Тысячу футов сквозь туман, но никаких её останков не нашли. Даже сейчас я не знаю, что же с ней сталось.

Стрелы замковой стражи пронзили мою душу, но я не умер. Но и не выжил. Я стал нежитью, навечно...

I: Демиплан Страха

Хотя мудрецы предполагают, что эта история неполна и, возможно, приукрашена Страдом, но она проливает достаточно света на происхождение земли Туманов.

♣ Хронология событий♣

351 В Равенлофте появилась Баровия
470 Цыганка Мадам Ева и Страд заключили союз
528 Могущественные герои атаковали замок Равенлофт и погибли (см. *Дом Страда* [9418]).
542 В Равенлофт вошел лич Азалин.
547 Появился Форлорн (подробности см. в коробочном приключении *Замки Форлорна* [1088]).
575 Появились Арак и Ламордия
579 В Равенлофт вошел домен Мордент
579 Появился Даркон
581 Иллетид породил Блутспур (подробности см. в *Помыслы Тьмы* [9364]).
588 Появился Кининг
593 Сформировался Гундарак
603 Воплотилась Инвидия
610 В Равенлофт вошёл волколак Харкон Лукас
613 Появился Картакасс (домен Лукаса)
625 Воплотился Валакан
682 Появилась Новая Васса
683 К Ядру присоединились Ламордия и Земли Кошмаров
684 Появилась Борка
689 В Равенлофт вошёл Влад Драков
690 Появилась Фалковния
691 Появился Тепест
694 Появился Ришмюло
698 Сформировалась Марковия
700 Драков вторгся в Даркон и был изгнан
702 Появилась Г' Хенна
704 Драков вторгся в Даркон и был изгнан
707 Появился Даймонлю
708 Появился Аркандейл
711 Драков вторгся в Даркон и был изгнан
714 Воплотился Хазлан
715 Воплотилась Дорвиния
720 Лорд Сот вошёл в Равенлофт и воплотился Ситикус
722 Драков вторгся в Даркон и был изгнан
730 Воплотился Вербрек
735 Была составлена эта хронология (начались кампании); вистанийский предсказатель Хискоза предрек Великое Слияние
736 Был исполнен первый стих шестистишия Хискозы (см. *Пир гоблунов* [9298]).
737 Вступил в действие второй стих шестистишия Хискозы (см. *Корабль Ужаса* [9321])
738 Свершился третий куплет шестистишия Хискозы (см. *Прикосновение смерти* [9338])
739 Проявился четвёртый стих ужасного пророчества (см. *Ночь ходячих мертвецов* [9352])
740 В своём стремлении быстрее инициировать Великое Слияние, Азалин вынудил свершение *шестого* стиха пророчества Хискозы и начались великие события; пятый стих исполнился, но вне правильной последовательности, поэтому Великое Слияние потерпело крах (см. *Из теней* [9375] и *Корни зла* [9413]).

I: Демиплан Страха

Когда Страд заключил свой мистический договор со “Смертью”, судьба его земли и людей безвозвратно изменилась. Он открыл дверь. Черная тень Баровии легла по ту сторону двери и стала ядром демиплана Равенлофт. Страд стал её владыкой – вампиром.

Никто не знает в точности, как или почему произошли эти события. Было ли это проклятие, лёгшее на Баровию или на сам замок? Была ли это работа тёмной силы (или сил) с которой Страд заключил свой договор? Или то были ярость и горе, последовавшие за потерей Татьяны, когда Страд дал выход мучившим его чувствам, убив всех, кто находился в пределах стен его замка? Возможно, что верны все три причины, а возможно – не верна ни одна. Кажется, что самому Страду оставалось лишь удивляться произошедшему, поскольку, если бы он знал, что же создало землю Туманов, он, очевидно, предпринял бы действия для обращения этого процесса вспять. Многие учёные считают неразумным слишком долго задаваться этим вопросом.

Увеличение демиплана

Примерно двести лет единственной землёй в Равенлофте была Баровия. Несчастные люди в замке Равенлофт, затянутые на демиплан вместе со Страдом, были здесь единственными существами, живыми или мёртвыми. Домен был окружён туманной границей, которая всех их лишила свободы.

Затем из туманов вышли другие. Некоторые были добрыми, некоторые – злыми и не все из них были людьми. Азалин, могущественный лич, был одним из первых злых созданий, проникших в мир Страда. Его история изложена в книге “*Домены и обитатели*” (*Domains and Denizens*) (второй книге данного набора). Со временем Азалин открыл то, что все остальные узнали позже: земля жива. Она не дышит, как живое существо, но реагирует на жизнь в своих пределах. Земля может расти и изменяться, она создает новые участки для тех, чьё зло достаточно сильно, чтобы привлечь её внимание.

Надеясь убежать, Азалин вошёл в туманную границу и начал странствовать в ее испарениях. Со временем перед ним раскинулись новые земли, и он стал владыкой своего собственного домена. Как и Страд, он стал заточён в его границах. Другие обитатели могли проходить сквозь границу из одного домена в другой, но он и Страд уже не могли встретиться лицом к лицу, вплоть до Великого Слияния (**см. стр. 18**).

В последующие годы сформировались и другие домены. Кусок за куском демиплан расширялся. Сейчас Равенлофт содержит в себе дюжины доменов. Каждый из них был создан для одного мужчины, женщины, существа, неразделимой пары или трио. Иногда, аналогично Страду, владыка домена забирается из другого мира. В остальных случаях он или она родом из Равенлофта. В любом случае, владыка получает от своей земли ужасающие силы, но она – то место, в котором он заточён навечно.

Определение демиплана

Равенлофт не принадлежит ни к какому миру. Он сам по себе микрокосм – твёрдое, обладающее физическими свойствами измерение в Плане Эфира, которое подчиняется своим собственным таинственным законам бытия.

Земля Туманов нестабильна. Со временем некоторые из её тёмных доменов расширяются, уплотняются, объединяются или полностью исчезают. Равенлофт меньше большинства миров Основного Материального Плана, таких как Кринн (Krynn) (сага Dragonlance ®) или Торил (Toril) (набор для кампаний Forgotten Realms ®), но, в отличие от них, этот демиплан не имеет фиксированного размера. Фактически, он как бы плывет по плану Эфира, меняя очертания и простирая свои туманные “щупальца” в другие миры и планы бытия, чтобы поглощать земли и персонажей.

Для “гостей” этого мира время идет с мучительной неспешностью, особенно после заката. Те, кто нашел выход из этого мира, но дюжину месяцев наблюдал как луна лениво плывет по

небесам Равенлофта, утверждают, что каждый год в Земле Туманов равен примерно двум годам в любом другом мире. Они отягощены опытом, но это ничего им не дает.

Туманы

В любом мире дымка и туман могут досадить путешественникам, обманывая их чувства, скрывая приближающиеся опасности или вызывая крушение корабля. И в Равенлофте есть такие обычные туманы, но только в нём есть *Туманы Равенлофта* – сила гораздо смертоноснее любого природного явления.

Туманы кажутся просто проявлением Границы Эфира. Они постоянно окружают демиплан, создавая *Туманную Границу*. Они не излучают никакой ауры магии, не обладают мировоззрением и не подают никаких признаков жизни. На первый взгляд, Туманы кажутся просто обыкновенным туманом, хотя они – какие угодно, но только не “обыкновенные”. Туманы могут проникать на Основной Материальный План и вытягивать на Равенлофт не ожидающих того персонажей. По прошествии некоторого времени они могут окутать солидный кусок земли и заново создать или поглотить его.

Никто (за исключением Мастера) не может управлять Туманами – время и место их появления на ОМП и кого или что они перенесут в Равенлофт – вне контроля любого существа, живого или мёртвого. Тем не менее, когда у персонажа есть достаточно тёмное желание или потребность (need), то Равенлофт может и ответить. Обычно Туманы довольствуются тем, что переносят нескольких злополучных путешественников, оставляя в покое остальных, но некоторые мудрецы рассказывают о целых армиях, пропавших в тумане, и, возможно, что именно Туманы Равенлофта поглотили их ряды.

Следующий пример иллюстрирует, как ничего не подозревающий персонаж может быть перенесён в Равенлофт: Мика Кроткий, жрец Ильматера, возвращался в Уотердип после визита в замок Драгонспир. С моря поднялся туман и накрыл Мику своей пеленой, скрыв дорогу. Мика продолжал идти вперед и вскоре очутился в Равенлофте.

Лишь стоит Туманам окутать любое разумное существо вне Равенлофта, как он или она (или оно) должны предпринять путешествие по этому демиплану. Спасбросков от этого нет. Даже если путешественник стоит на месте, Туманы в конце концов рассеются и персонаж обнаружит, что очутился в Равенлофте. Не существует очевидцев самого момента перехода между планами, поскольку тот, кто оказался достаточно близко для того, чтобы увидеть перемещение другого персонажа, становится его случайным попутчиком.

Туманы Равенлофта практически всегда неотличимы от обычного тумана, но есть и исключения. Например, если его жертвы путешествуют по плану Эфира, то никаких туманов – предвестников их судьбы не появляется. В одно мгновение они ещё в Эфире, а в следующее – где-то в Равенлофте и лишь несколько завитков туманной дымки вьются вокруг их стоп.

Эти таинственные туманы – неотъемлемая составляющая Туманной Границы Равенлофта, но они могут подняться из земли в любом месте демиплана, создавая временный карман судьбы. В результате персонаж может начать перемещаться по доменам, из одного облака тумана в другое – не имея возможности это прекратить. Это также означает, что персонаж, попадающий на демиплан из другого мира, может быть помещён в любое место Равенлофта, окутанный с ног до головы рассеивающимся туманом.

Персонажи, по собственному желанию вошедшие в Туманную Границу Равенлофта, могут путешествовать в ней. Они идут по запутанному, туманному миру видений, где время и пространство кажутся искажёнными и перетекающими друг в друга. Если их желание остаться в этом преддверии ада достаточно сильно, то они могут в нём остаться, но если их решимость остаться в границе дрогнет, то максимум через час они очутятся в одном из доменов Равенлофта. Никто не может предсказать или определить, где появится путешественник – это определяется силами Равенлофта.

I: Демиплан Страха

Туманная Граница не совсем безжизненна. Иногда в ней появляются маленькие временные домены. Кроме того, Граница – вотчина многих странствующих монстров. Точно так же, как персонаж может решить остаться в Туманах, так же это может сделать существо, в особенности то, которому недостает ума или силы личности, достаточных для порождения домена. Эти существа скрываются в тумане, в надежде напасть на путешественников. Учитывая возможность таких встреч, очень немногие путешественники решаются надолго остаться в Туманной Границе.

Темные силы

За доменами ужаса Равенлофта стоит таинственная сила, давнее и величественное проклятие. Мудрецы часто рассуждают о её природе и пытаются оценить её возможности. Они размышляют о её первоистоках и исследуют её пределы. Несмотря на все теории и дебаты, на все знания и исторические исследования, на все их неустанные поиски, они не знают о тёмных силах *ничего*.

Есть те, кто говорит, что тёмные силы во многом аналогичны богам, что правят многими другими планами. Другие говорят, что эти силы – отвратительные и зловещие существа из запредельных измерений, создавшие Равенлофт в качестве некоей ужасной оранжереи зла. Ещё есть те, кто заявляет, что Равенлофтом управляет всего лишь одна сущность, существо абсолютно злое (или доброе?) и поэтому употреблять множественное число – некорректно. И, опять-таки, есть те, кто настаивает, что не существует никаких тёмных сил, а дела, приписываемые их действиям и влиянию – результат случайных совпадений. Учёные ведут ожесточённые споры по всем этим пунктам. Но по одному вопросу они пришли к согласию: никто из них не знает, чья теория права, а чья – нет. Чем бы ни были тёмные силы, одно известно точно – они таинственны.

Но даже при таких обстоятельствах, мудрецу *доступно* большое количество информации, если он или она ведут свои исследования достаточно тщательно для того, чтобы отличить цветистые народные сказки и предания от чёрно-белой истины: Тёмные силы заинтересованы в злых деяниях, совершаемых существами как внутри, так и вне туманных границ Равенлофта. Деяния великого зла и злобы могут привести к переносу в тёмные земли. В исключительных случаях, злобные существа, перенесенные в Равенлофт, обнаруживают, что они награждены (или прокляты?) собственным доменом. Злые создания меньшей силы могут быть превращены в ужасы тумана (см. приложение Равенлофт к Бестиарию (МС©), заключённые в туманную дымку, окружающую эту землю подобно безбрежному эфирному морю.

Есть распространенное заблуждение, что тёмные силы искушают людей совершать злодеяния. Нет ничего более далёкого от правды! Темные силы никого и никогда не выискивали, предлагая награду в обмен на совершение злодеяния. Они скорее наблюдают за злом, совершаемым ради зла. Они постоянно зондируют время и пространство своими невообразимыми органами чувств. Кажется, что они ничего не предпринимают для поощрения зла, а лишь награждают или наказывают (в зависимости от точки зрения) тех, кто уже следует пути тьмы. Итак, тёмные силы Равенлофта никогда не вступают с кем-нибудь в контакт и не предлагают, скажем, вечную жизнь в обмен на некое отвратительное деяние. Они действуют лишь постфактум, награждая или наказывая так, как им кажется верно.

Последнее замечание относительно тёмных сил: Есть многие, кто утверждает, что говорил с ними, чем бы они ни были. Не так уж редко бывает, что тот, кто совершил злое дело, заявляет, что его или её действия направлялись извне, некоей злой силой. Многие рассматривают это как руку тёмных сил, но в исторических документах не зафиксировано ни одного подобного контакта. Страд фон Зарович заключил договор со “Смертью” и некоторые мудрецы считают, что он имел дело непосредственно с самими тёмными силами, однако неясно, говорил ли он буквально или метафорически. Итак, ясно лишь одно:

Никто не знает, кем или чем являются тёмные силы на самом деле.

I: Демиплан Страха

Конечно, это не говорит о том, что люди не пытались вступить в контакт с тёмными силами. Многие использовали различные магические, духовные и даже психические средства для совершения такого выдающегося дела. Но, в конечном счете, каждая такая попытка заканчивалась неудачей или катастрофой. Большинство экспертов по истории и законам природы Равенлофта сходятся во мнении, что неблагоразумно и опасно слишком пристально вглядываться в тёмную бездну, что кроется в сердце этой земли.

Слияния

Чрезвычайно редко часть Равенлофта проскальзывает через границу Эфира и соединяется с землями других миров. Это называется *слиянием* и может быть одним из возможных для персонажей способов покинуть этот демиплан. Теоретически, даже такие лорды, как Страд, могут в такой момент суметь сбежать из своих темниц-доменов. Однако, единственный известный случай, когда это произошло – во время *Великого Слияния* (см. ниже).

Когда часть Равенлофта присоединяется к другому миру, Туманы могут быть видимы и активны, а могут и не быть таковыми. Например, там, где на ОМП была дикая необитаемая вересковая пустошь, может внезапно появиться замок на скале и под ней – деревня. Любой персонаж может беспрепятственно пройти по пустоши, мимо замка и деревни, но если он слишком задержатся в этом месте, то земля может вернуться на Демиплан Страха, прихватив его с собой.

За всё время было замечено только несколько слияний, и некоторые из них, возможно, слияниями и не были. Их произошло столь мало, что бесполезно рассуждать, сколько будет продолжаться будущее слияние, или где оно произойдёт. Всё что известно – то, что они временные и по окончании полностью рассеиваются.

Многие могущественные владыки Равенлофта надеются познать тайну слияний. Они ищут причины слияний, чтобы уметь их вызывать, чтобы покинуть свои домены или распространить свою власть за их пределы. Но в этих поисках пока никто не преуспел. Одним из таких темных владык был Азалин Дарконский и он практически преуспел в освобождении всего плененного зла Равенлофта, инициировав Великое Слияние.

Великое Слияние

В год 735-ый предсказатель Вистани Хискоза произнес следующее пророчество:

In the house of Daegon the sorcerer born,
Through life, unlife, unliving shall scorn;
The lifeless child of stern mother found
Heralds a time, a night of evil unbound;
Seventh time the son of suns doth rise
To send the knave an eternity of cries;
The light of sky shining over the dead
Shall gutter and fail, turning all to red;
Inajira will his fortunes reverse,
And all shall live with dreaded curse;
The bodiless shall journey to the time before,
Where happiness to hate makes land of lore.

Согласно вистани, когда исполнятся все шесть стихов шестистишия, Великое Слияние вернёт все домены Равенлофта в те миры, откуда они были взяты. Многие учёные спорили о порядке строф, но вышеприведённая версия, по-видимому, отражает истинную последовательность, так как это порядок, в котором события *должны были бы* произойти. Так получилось, что в последующие

годы произошли события первых четырёх стихов пророчества Хискозы, в вышеуказанном порядке. Затем критический просчёт Азалина вызвал разрушение пророчества.

Несомненно, владыка Даркона долго проводил собственные эксперименты, ища способ проникнуть сквозь Туманы и совершить побег из тюрьмы своего домена. В частности, у него родилась гипотеза, что Страд фон Заровић является чекой, скрепляющей вместе весь демиплан, поскольку вампир был первым владыкой Равенлофта. Возможно, Азалин был осведомлён о Шестистишии Хискозы, поскольку в 740 году он нанял группу добровольцев, чтобы они при помощи магии прошли сквозь время и наблюдали за событиями в Замке Равенлофт в ту ночь, когда Туманы заявили свои права на Баровию и создали Демиплан Страха. Эти действия исполнили шестой и последний куплет Шестистишия, и их результатом стало приобретение знания, которое могло бы разорвать власть тёмных сил над этой землей. Вкратце, эти посланцы тайно вынесли из замка Страда *Святой Символ Равенлофта* до того рокового момента, когда был создан Равенлофт, что подвергло риску и целостность демиплана, и его способность держать тёмных владык в границах доменов. Потом посланцы вернулись в 740-ой год, чтобы пронести филактерию Азалина сквозь Туманы за пределы Равенлофта. Это событие запустило Великое Слияние. В его начале все домены разделились и начали движение домой, назад на ОМП. Первыми в очереди на побег были Азалин и Страд.

В разгар слияния те же самые посланцы, что помогли Азалину, исполнили пятый стих предсказания Хискозы, который на самом деле должен был быть исполнен *предпоследним*. Теперь пророчество Вистани исполнилось полностью, но стремление Азалина скорее покинуть Равенлофт вызвала выполнение стихов вне необходимого порядка, результатом чего стало нарушение Великого Слияния и его провал. Тёмные владыки разбежались во все стороны, как воры, которых застигли при попытке ограбления, но тёмные силы распростёрлись вовне и вернули большинство из них по темницам доменов. (События, приведшие к, и включающие в себя ВС можно отыграть в серии модулей. Конкретные названия см. в хронологии событий Баровии на стр.13, годы 735 – 740).

Очень хорошо, что замысел Азалина запустить ВС полностью и окончательно провалился, так как столь большое количество зла, выпущенное на ОМП вызвало бы, мягко говоря, серьёзное вмешательство во весь мультиверсум. Когда оно произошло, лишь немногие тёмные владыки сумели ускользнуть из туманной хватки Равенлофта (хотя некоторые могут возразить, что им просто позволили это сделать, по каким-то неизвестным причинам).

Когда всё закончилось, несколько наиболее известных *островов ужаса* исчезли – среди них Векор, Фарелл и Сангвиния – а Ядро (континент недовольства Равенлофта) также претерпело значительные изменения. Блутспур, Г’ Хенна и Земли Кошмаров отделились от материка и стали островами, Марковия стала граничить с Морем Печалей, Валакан тоже получил к нему выход, Борка и Дорвиния слились воедино и их владыки оказались заточены в одном домене, обречённые на вечную борьбу за власть, в то время, как Вербрек присоединил к себе Аркандейл и лишил его владыку могущества и власти. Арак стал частью Даркона; или, вернее, тёмные эльфы, которые по слухам обитали в нём, бесследно исчезли (но до сих пор *нечто* охотится в подземных лабиринтах, покинутых дроу. А там, где раньше находились Г’ Хенна и Марковия теперь лишь туман и бездонная яма, названная Теневой Провал.

Кроме того, образовалось несколько новых доменов. Герцог Гундар, лорд Гундарака, был убит в результате махинаций своего прислужника, доктора Доминиани, который обрёл собственный домен, Доминию. Небольшая группа восточных островов, известная как Рокушима (Rokushima), стала совершенно другим островным доменом. И, хотя оно было здесь изначально, Море Скорби приобрело своего собственного лорда – капитана корабля-призрака, который будет бороздить его бурные воды вплоть до нового апокалипсического слияния.

I: Демиплан Страха

Домены: Обзор

На данный момент Равенлофт содержит примерно две дюжины доменов, каждый из которых – личная тюрьма и царство тёмного владыки (в главах 2 и 3 *Доменов и Обитателей* подробно описаны все домены). Домены подобны маленьким странам с чёткими политическими границами. Каждый отражает в себе личность лорда, вызвавшего его создание. Они материальны и реальны и внешне большинство ничем не отличается от ОМП. Местные жители и визитёры могут пересекать границы между доменами. Владыки – нет.

Баровия, домен Страда, лежит в сердце Ядра, но Страд не обязательно самый могущественный владыка демиплана, он всего лишь первый.

Девять доменов – это острова страха, плавающие в мглистых морях демиплана. Все они постоянно окружены Туманами. Их происхождение может быть самым разнообразным – от островов из других миров, до кусков, отколовшихся от Ядра подобно айсбергам, или потоков материи, извергнувшихся и затвердевших подобно лаве. Поскольку Равенлофт постоянно меняется, эти острова могут со временем сблизиться и слиться воедино или просто бесследно раствориться в Туманах.

Владыка каждого домена – олицетворение зла, но многие местные жители в своем сердце добры и мягки. К несчастью, большинство из них слишком осторожны или боязливы, чтобы показать эту сторону своей натуры чужаку. Остальные же слишком невежественны или беспомощны, чтобы бороться с окружающим злом. Но всё-таки, среди этой тьмы ещё держатся маленькие бастионы добра. Чтобы суметь выжить, они должны оставаться в тени и тщательно взвешивать и продумывать свои действия. Др. Рудольф ван Рихтен (см. главу 3 *Доменов и Обитателей*), пожалуй, самый известный из героев Равенлофта, но есть и другие, не последние среди которых – персонажи игроков.

Создание новых земель

Злой персонаж или существо, наделённое большим могуществом или исключительно сильными эмоциями, могут вызвать создание нового домена. Если он или она окажутся неподалеку от Туманной Границы, то демиплан может отреагировать на их присутствие. Туманы расступятся и окружающая персонажа земля примет форму и вид, отражающие суть нового владыки. Могут возникнуть целые города, древние и рассыпающиеся в прах, как если бы они простояли здесь уже тысячелетия. Владыка не может управлять этим процессом, это происходит вне зависимости от его желания.

Земля и владыка тесно связаны между собой и, как результат, могущество персонажа может стать больше, чем было до превращения во владыку. Кроме того, на него падает проклятье – он лишается того, чего более всего жаждет. Каждый домен отражает личность и прошлые преступления своего владыки, в постоянное напоминание о том, чем он был и чем стал. От напоминаний не уйти, поскольку каждый домен – тюрьма для своего владыки.

Например, Страд заточён в Баровии. Он осведомлён о многом, происходящем в её пределах, может чувствовать появление новых визитёров. В своём домене он имеет власть над многими животными и предметами. Он – лорд-вампир, с возрастом становящийся лишь сильнее, вечная нежить. Все эти силы идут от самой земли. Но рука об руку с этими удивительными возможностями идет боль: раз в несколько поколений в Баровии рождается женщина, как две капли воды похожая на Татьяну, потерянную любовь Страда. Это её реинкарнация. Он может ее преследовать, но никогда не получит. Сама земля обеспечивает ему вечную пытку.

Малые умы склонны создавать малые земли. Особо порочное небольшое существо может породить маленький изолированный домен, которого сможет достичь лишь тот, кто странствует в Туманной Границе. Такие домены неустойчивы и склонны к постепенному растворению в Туманах. Обычно они включают в себя только особняк или башню, возможно, с небольшим клочком земли. Несмотря на то, что его владелец может и не обладать могуществом, сравнимым с

остальными владыками, он полностью контролирует свою маленькую темницу. Тем не менее, побег даже из таких крошечных неустойчивых доменов может быть сопряжён с огромными трудностями.

Могущественные нейтральные или добрые существа не инициируют создание доменов. Суть любого лорда Равенлофта – зло. Здесь сила личности гораздо важнее грубой физической силы. Простой смертный, обуянный великой ненавистью и жадностью, может удержать при себе большой домен, в то время, как слабовольный вампир может скитаться по землям, так и не получив своего.

Мастера, создающие собственные приключения под набор для кампаний Равенлофт, могут решить создать для своих игроков новые домены. Помните, что постоянные новые домены весьма редки, особенно в пределах Ядра. Лишь могущественный персонаж, наделённый эмоциями огромной силы или же большой силой воли, может поднять землю из Туманов, и заставить её вырасти. Лорды обуяны страстями, они ведомы горем, стремлением к власти или ненасытной жаждой мщения. Как замечено выше, они могут получать от земли могущество и власть, но вместе с ними – и проклятье.

Разрушение и война

Демиплан затрудняет убийство владыки, но не делает его совершенно невозможным. Когда владыка убит, его домен попадает в переходное состояние. Если в домене обитает другая могущественная сила, то она может просто взять управление им на себя. Чтобы привлечь к себе внимание демиплана, эта сила обычно обязана просуществовать в домене некоторое время. Этим способом домены могут пребывать во власти одной семьи, из поколения в поколение. Но если никто не взял на себя управление доменом, то, скорее всего, он постепенно растворится в Туманной Границе. Или же он может переродиться и стать частью соседнего домена, тем самым расширив темницу другого владыки.

Как только домен пришёл в устойчивое состояние, он не может быть изменён или перемещён без уничтожения правящего владыки. Если непритязательное маленькое злое существо основало крошечный домен, то даже наиболее могущественная вампиресса Равенлофта вынуждена играть по его правилам, пока находится в пределах его владений. Разумеется, вампиресса может убить или радикально *изменить* сущность маленького владыки. Если демиплан ответит вампирессе и сделает владычицей её, то домен может видоизмениться, подстраиваясь под её вкусы. Чаще всего новый домен просто заменит тот, который она уничтожила.

Войны в Равенлофте редки, но не забыты. Хотя владыки и не могут покинуть свои домены, но на их приспешников это не распространяется. Владыка может разжечь войну, чтобы попробовать получить непрямой контроль над большей территорией или просто ради того, чтобы причинить неприятности и невзгоды. У этих войн мало шансов на успех. Владыка обладает огромной властью не только над своей землёй, но и зачастую над теми, кто её населяет и в ней находится. Армия вторжения может быстро превратиться в армию того домена, в который она вторглась. (Показательный пример: легионы Фаьковнии, беспрестанно вторгающиеся в Даркон, ныне среди слуг Азалина).

Наиболее вероятно, что войну в Равенлофте станут разжигать могущественные силы зла, не являющиеся владыками, но войны подобного типа ведутся обычно при помощи тайных интриг, а не грубой военной мощи. Такая сила может убить правящего владыку и захватить власть над землями домена. Конечно, земля отреагирует на новую личность. Она, вероятно, изменит свою сущность и, возможно, даже размер, хотя и не поглотит при этом территорию других доменов.

Побег из Равенлофта

Побег из Равенлофта труден, если вообще возможен. Некогда возникли слухи, что существует несколько стабильных порталов на ОМП, но их существование до сих пор не было подтверждено никакими достоверными свидетельствами. Если эти врата меж планами и существуют, то они столь же редки, как доброта в сердце лича. Гораздо вероятнее, что существуют некие магические

предметы, которые могут переносить существ на другой план бытия, но такие приспособления, безусловно, тщательно скрываются теми, кто ими обладает, неважно, добрые то или же злые существа. В исключительно редких случаях Высшая Сила может переместить существ или персонажей с Демиплана Страха в более безопасный мир, но подобное избавление должно быть результатом предварительной договорённости, так как даже Высшая Сила не сможет связаться со своими последователями, после того, как они шагнут в Туманы.

Гипотетически, любой портал Равенлофта обязан активироваться неким событием. Будучи активирован, ожидается, что он простоит открытым в течении 2d6 раундов. В это время он переместит на ОМП любого, кто в него шагнёт. Точное место прибытия может быть неопределённым, но тех, кто нашёл эти врата, такие мелочи беспокоят очень редко.

Некоторые из возможных активаторов, которые могут открыть выход из Равенлофта: определённая календарная дата, определенная фаза луны, редкое сочетание звёзд, уничтожение определённого существа или магического предмета, снятие проклятья, воля владыки домена, проведение особого ритуала или смерть владыки домена. Портал может открываться и при помощи более сложных активаторов. Примерами могут послужить исторические события. Например, портал может открыться, “когда падёт Башня Талуса”, “когда воссоединятся близнецы Мулдары или “когда дочь Саника пройдёт по радуге”. Комплексные активаторы могут состоять из комбинации нескольких простых событий. Например, портал может открыться, только когда персонаж уничтожит определённое существо при половинной луне.

Когда Мастер создаёт приключение, активатор портала выхода должен быть встроен в историю. В то время, как основной целью группы может быть обнаружение выхода из земли Туманов, активация должна быть побочным эффектом или результатом других, более важных, событий. Побег из Равенлофта может быть основной частью некоторых приключений, поэтому открытие портала должно быть сложным и интересным. Стандартный сюжетный ход – встроить в приключение два портала. Персонажи открывают первый случайно или в результате стечения обстоятельств и с ужасом наблюдают, как он закрывается перед самым их носом. После этого они должны найти второй способ побега.

В идеале, мысль о побеге с демиплана должна казаться совершенно безнадёжной. Персонажей, одержимых идеей поиска выхода, должно подвергать насмешкам и повергать в разочарование, поскольку Равенлофт создан, чтобы творить отчаяние. В земле Туманов надежда – всего лишь приманка, а успех достается редким счастливчикам, которым сопутствует исключительная удача.

Примечание редактора: *“Что вы сделали с МОИМ набором для кампаний?!”*

Несомненно, многие Мастера не учли в своих кампаниях Великое Слияние и возможно, что согласно новой редакции, те самые домены, в которых сейчас их группы сражаются со злом, более не существуют.

Всё в порядке!

Продолжайте использовать старую географию Равенлофта и планируйте введение Великого Слияния, тогда, когда это будет вам удобно (если вообще понадобится). Основная цель создания этого набора кампаний – свести воедино все правила и обновить информацию о доменах и их обитателях, оказавших большое влияние на набор для кампаний Равенлофт за те пять лет, что прошли с момента первого издания. TSR inc. могла бы просто переиздать исходный набор (в пятый раз!), но мы уверены, что этот новый продукт будет более полезен и желанен.

Если Мастер неуверен в своём понимании правил, то это новое издание предоставляет прекрасную возможность изучить их по одному источнику. В данном наборе закалённым невзгодами повелителям мрака и ужаса будет легче найти необходимые материалы. Но вне зависимости от состояния приключения или игроков, земля Туманов растет и меняется, как и все

великие наборы для кампаний и тех, кто любит охотиться в ночи и тенях, должно поддерживать на необходимом уровне.

II: Преобразование персонажей

В Равенлофт может войти персонаж любого класса, любой расы или мировоззрения; врата, ведущие в него, открыты всем. Земля не безразлична к этим индивидуальным особенностям своих “гостей” – как раз наоборот. Кажется, что Туманы, обвиваясь вокруг группы странствующих искателей приключений, чувствуют самую суть каждого нового гостя. Когда же таковая суть чем-то неугодна, то земля преобразует её – видоизменяя раздражающую её способность тут, переопределяя силу там. Для большинства персонажей эти изменения незаметны и временны – они действуют только во время их пребывания в Равенлофте. Для других же они весьма драматичны. Такие персонажи, чья притягательность для этой земли слишком велика, чтобы проигнорировать, могут обнаружить, что навечно пойманы в Равенлофте.

В этой главе объясняется, как земля Туманов воздействует на персонажей различных классов и рас.

Воители

Сверхъестественные силы Равенлофта практически не затрагивают большинство воителей. Воины – вообще не претерпевают никаких изменений ни в своих способностях, ни в личностях. Однако паладинам и рейнджерам не удаётся столь же легко избежать воздействия сил этого мира.

Паладины

По своей природе паладины могут обнаруживать зло на расстоянии до 60 футов, просто сфокусировав свои помыслы на заданном направлении, но в тот момент, когда эти легендарные “белые рыцари” входят в Туманы, эта их способность претерпевает изменения. В Равенлофте *никто* не может обнаруживать зло при помощи магии, будь то посредством заклинаний или врождённых способностей. Как и любой другой персонаж, пытающийся обнаружить зло, паладин не ощущает *никаких* намёков на зло, добро или нейтральность. Вместо этого он может узнать о мишени только “хаотична” она или “не хаотична”. Более того, мишени позволен спасбросок от заклинания на полное избежание обнаружения.

Естественный иммунитет паладина к болезням не защищает его от магических заболеваний земли Туманов. Ликантропия, прикосновение мумии, любое воздействие, вызванное заклинанием – все они считаются магическими. Аналогично и способность лечить болезни применима лишь к заболеваниям, возникающим по *естественным* причинам. Но присущий паладинам бонус +2 к спасброскам от магических болезней всё равно применим.

10-футовая аура, защищающая паладина от зла, продолжает постоянно его окутывать, но этот природный дар не соответствует более действию заклинания *защита от зла*. Аура паладина всего лишь даёт штраф –1 к броскам атаки всех злых существ, находящихся в её пределах. В Равенлофте все злые создания могут ощущать эту ауру и ее истинный источник, не входя в неё и, при прочих равных, они предпочтут сражаться не с паладином, а с кем-нибудь иным. Однако, если логичная цель – паладин, то разумные существа атакуют его без малейших колебаний.

Для тварей Равенлофта паладины как соль в свежей ране – их невозможно не заметить. Когда один из этих “доброделов” входит в домен, владыка это чувствует, поскольку сияющая аура паладина возмущает саму ткань реальности этой земли. Тёмный владыка всегда знает примерное местонахождение каждого паладина в пределах своего домена. (Для приблизительного подсчёта примем, что владыка может угадать местоположение паладина с точностью до мили). Если же паладин обнажает священный меч, то шансы владыки на определение его местонахождения возрастают – как правило, он может угадать местонахождение паладина, размахивающего мечом, с точностью до 100 ярдов.

Помимо священников, паладины – единственный класс персонажей, обладающий способностью изгонять нежить. Оба этих класса обнаружат, что в Равенлофте данная способность

претерпела некоторые изменения. Подробности см. в разделе “Жрецы” (стр. 26) и Таблице 1: Изгнание нежити (стр. 27).

Рейнджеры

Рейнджеры обладают врождённой эмпатией по отношению к животным и у них есть дар правильного с ними обращения. Эта их способность работает, как описано в *Справочнике Игрока* и *Руководстве Мастера* 2-ой редакции AD&D®, если только она не вступает в конфликт с законами домена. (Законы *любого* домена *всегда* берут верх над личными силами персонажа игрока). В некоторых доменах животные просто не поддаются приручению и дрессировке. В других же некоторые (или все) виды животных повинуются только самому владыке. Например, в Баровии все волки подчиняются только Страду, поэтому там рейнджер не имеет на них никакого влияния. Конечно, рейнджер не будет этого знать до тех пор, пока не испытает это своё умение. (Хотя Страд, обожающий обман, может сделать, чтобы все выглядело так, как будто *рейнджер* управляет волком, просто для того, чтобы позднее доставить персонажу большую неожиданность). Если у рейнджера в качестве последователей есть животные или зачарованные существа, то они могут и не остаться с ним. Эти животные становятся подвержены законам домена, в который они попали. Если преданный волк пришел с рейнджером в Баровию, то он становится слугой Страда. Однако, если законы домена не утверждают противоположного, то животное не теряет своих воспоминаний о преданности рейнджеру и не будет нападать на рейнджера или его друзей (если только Страд не прикажет ему это сделать). Вместо этого волк скорее бросится прочь, чтобы таким образом разрешить конфликтующие побуждения. Тем не менее он никогда не отбивается далеко от группы. И притягиваемый, и отталкиваемый от предыдущего хозяина, волк беспокойно следует по пятам за группой. Это может обеспечить персонажам игроков превосходную нервотрёпку. Искатели приключений, уже “на взводе”, слышат ночью хруст в соседних кустах. Что это: монстр, готовящийся напасть, или же заблудшая зверушка рейнджера?

Изредка животное-последователь рейнджера может быть натравлено на своего прежнего хозяина. Находясь под действием чар, такое существо может изводить сельских жителей или досаждать другим мастерским персонажам. На самом деле, злые силы могут подать существу приказ атаковать непосредственно группу рейнджера. Если силы настойчивы, то животному останется лишь повиноваться. Когда рейнджер покидает домен, то его животное попытается последовать за ним – если оно, конечно, живо, или не получило прямо противоположных приказов. Будучи вне домена, животное возвращается к своим обычным привычкам. Вспоминая свои предательские действия, разумное существо может начать испытывать муки раскаяния, которые на некоторое время погрузят его в депрессию, сделают исключительно покорным или даже сведут с ума.

Волшебники

Любимец волшебника не подпадает под власть владык Равенлофта автоматически. В отличие от последователей рейнджера, любимец, вызванный магом, фактически является его частью. Они находятся в эмпатической и физической связи, что помогает защитить любимца от попыток контроля со стороны внешних сил.

Большей частью Равенлофт, как кажется, не обращает внимания на волшебников и их силы – до тех пор, пока они не попытаются их использовать. Некоторые заклинания и магические предметы приобрели удивительно новые эффекты (подробности см. в главах VI и VII). Волшебники не страдают ни от каких других дурных воздействий, находясь в Равенлофте… то есть, никаких, для которых уязвимы лишь они одни.

II: Преобразование персонажей

Жрецы

Изгнание нежити – наиболее ценная способность жреца, но она же – и одна из наиболее отвратительных для тёмных сил Равенлофта. В результате этого в земле Туманов изгонять нежить труднее, чем в любом другом мире. Например, монстр, имеющий 5 HD изгоняется в Равенлофте так же, как монстр с 6 HD где-либо ещё, и *ни одна* попытка не может быть успешна автоматически.

♣ Таблица 1: Изгнание нежити ♣

Вид или уровень нежити	Уровень жреца											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10–11	12-13	14+
Скелет или 1HD	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*	1*
Зомби	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*	1*
Гуль или 2HD	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*	1*
Тень или 3-4HD	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*	1*
Умертвие или 5HD	--	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*	1*
Вурдалак	--	--	20	19	16	13	10	7	4	1	1	1*
Сумрак или 6HD	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	1	1
Мумия или 7HD	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4	1
Призрак или 8HD	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7	4
Вампир или 9HD	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10	7
Привидение или 10HD	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13	10
Лич или 11+HD	--	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16	13
Специальная	--	--	--	--	--	--	--	--	--	20	19	16

* Нежить уничтожается, если не может бежать прочь со своей максимальной (на текущий момент) скоростью или не может исчезнуть из поля зрения жреца.

Таблица 1 (приведённая здесь и на экране Мастера) используется для определения результата попытки изгнания нежити в Равенлофте. Во всём остальном правила изгнания нежити аналогичны изложенным в *Справочнике Игрока*. Естественно, эти числа могут модифицироваться воздействием *колодцев зла*.

“Колодцы зла”

Если зло, окружающее нежить, усиливается, то способность жреца изгнать её – ослабевает. Земли Равенлофта испещрены колодцами зла: эти места столь осквернены, что находясь в них, жрецы получают дополнительные штрафы к попытке изгнания нежити, от –1 до – 4. Кроме того, даже в относительно “чистом” месте присутствие повелителя зла тоже ослабляет способности жреца. В большинстве доменов, когда владыка стоит в пределах 300 футов от подчинённой ему нежити, попытка изгнания ухудшается на – 2. Жаль бедного священника, который пытается использовать эту свою способность, когда против него и лорд, и земля, так как эти модификаторы суммируются!

Даже и без этих штрафов нежить Равенлофта зачастую труднее изгнать, как могло бы показаться по её HD. Например, зомби Страда необычайно люты, как и приличествует столь могущественному повелителю. Некоторые монстры даже могут стать неизгоняемы. Например, если жрец 5-го уровня пытается изгнать мумию, то ему необходим результат броска, равный 20.

Дополнительный модификатор – 2, за дом, населённый призраками, сделает мумию для него неизгоняемой.

Все жрецы делятся на две общие категории: те, кто поклоняется пантеону богов, не выделяя кого-то одного и те, кто посвятил себя отдельному божеству. Вне зависимости от категории, жрецы обретают заклинания через молитву – сила (или силы) отвечают на их молитвы и даруют им заклинания. К несчастью, Равенлофт имеет свои способы искажать или затуманивать каналы связи между жрецами и богами, поэтому действие любого заклинания может быть видоизменено.

Жрецы, посвятившие себя отдельному божеству, часто обладают особыми способностями. Если такая способность имитирует действие какого-либо заклинания, которое в Равенлофте работает иначе, то и эта способность работает по-другому. (Используйте переработанные описания заклинаний. В противном случае Мастер обязан заранее определить, к каким неожиданным последствиям может привести использование жрецом своей способности). Имейте в виду, что законы Равенлофта и его доменов *всегда* берут верх над способностями *любого* персонажа игрока.

Необязательное правило: Как и паладины, могущественные законопослушно-добрые жрецы могут своим присутствием активировать своего рода “сигнализацию”, которая сообщает владыке домена о приблизительном местонахождении жреца. В случае с паладином, владыку настораживает его выдающееся мировоззрение. Мастер может решить, что жрец, посвятивший себя законопослушно-доброму божеству будет выделяться по этой же причине.

Плуты

Законы Равенлофта практически не затрагивают плутов. Воры вообще не претерпевают никаких изменений; все их способности остаются теми же, что описаны в правилах 2-ой редакции AD&D. Однако на бардов накладывается одно небольшое ограничение: в Равенлофте они не знают “понемногу обо всём”. Если только они не прожили и не пропутешествовали по этому проклятому демиплану более года, то у них нет причин разбираться в его жителях, местах, событиях или вещах. Конечно, любые заклинания, которые может активировать бард, подвержены изменениям, описанным в этой книге.

Псионики

Есть пять основных правил, используемых при определении, как психоническая сила (также, как и заклинание или магический предмет, коли на то пошло) работает в Равенлофте. Как и всегда, Мастер свободен интерпретировать их по-своему.

♣Первое: всё, психически вызванное или каким-либо иным образом перенесённое с другого плана бытия на Равенлофт, не может автоматически вернуться назад. Большинство инопланарных существ при перемещении в Равенлофт немедленно узнают о своём статусе узника. Следовательно, они скорее всего обратятся против того неразумного персонажа, который их вызвал.

♣ Второе: предсказание слабеет в земле Туманов, во благо сохранения тайн зла. Поэтому при помощи психоники нельзя обнаружить добро и зло, хотя закон и хаос – можно. Нет иного способа определить, злы или добры люди или существа, кроме как оценкой их поступков. (Хотя это может привести к фатальной ошибке – не все поступки – то, чем они кажутся на первый взгляд).

♣ Третье: использование сил, являющихся злыми, или в злых целях, требует проверки сил Равенлофта. Это правило применяется к большинству некромантических функций и сил, выкачивающих жизненную энергию, но *любая* психическая сила, использованная во зло, может (по решению Мастера) вызвать такую проверку.

♣ Четвёртое: силы, имеющие дело с живыми мертвецами или некромантией на Демиплане Страха могут работать даже лучше. Это правило применимо к тому, что создает нежить или помогает ей, а не к силам, которые её подавляют или мешают ей.

♣ И последнее: силы владыки домена *всегда* берут верх над силами психоника.

Восстановление ППС

Сущность Равенлофта воздействует на психоника на самом фундаментальном уровне. Психическая атмосфера демиплана столь гнетуща, что персонажи восстанавливают пункты психической силы (PSP) гораздо медленнее, чем где-либо ещё. По решению Мастера, этот эффект может меняться от домена к домену, в зависимости от относительной ментальной силы их владык. Например, в Баровии, психоники могут восстанавливать лишь 1 пункт за шесть полных часов сна и ни одного, если они чем-нибудь заняты. Даже сидение или чтение препятствует их восстановлению. Другие домены, где ППС могут быть трудновосстановимы – это Блютспур, Даркон, Доминия и Валахан. Таблица 2 устанавливает базовый уровень скорости восстановления ППС в Равенлофте.

♣ Таблица 2: Скорости восстановления ППС в Равенлофте ♣

Род деятельности	Скорость восстановления
Тяжёлый труд, бой	0
Ходьба, верховая езда	1 за 2 часа
Сидение, чтение	1 за час
Восстановление* сил, сон	2 за час

* - [rejuvenating] – см. соответствующее умение психоников.

Нечеловеческие расы

Большинство обитателей Равенлофта – люди – или, по крайней мере, *кажутся* людьми. Дварфы, полурослики и остальные нечеловеческие расы персонажей игроков весьма редки. Даже владыки обычно выглядят, более или менее, подвидами *Homo Sapiens*. Исключения все же встречаются и искатели приключений неминуемо натолкнутся на один-два домена, обитатели которых не принадлежат к человеческой расе.

Нечеловеческие персонажи обычно привлекают внимание местных жителей. В исключительных случаях, один их облик может спустить с цепи толпу линчевателей. Таблица 59: Реакции при столкновении (в *Руководстве Мастера*) приводит прогрессию возможных

реакций, от “бегства” до “дружественной” и “враждебной”. При использовании этой таблицы, ухудшите реакцию на одну категорию, чтобы отразить негативное влияние нечеловека на умонастроение местных жителей (например, “угрожающая” реакция становится “враждебной”). Это означает, что бросок реакции никогда не даст дружественного результата в присутствии нечеловека.

Однако дружественные реакции по отношению к нечеловеческим расам исключены не всегда. Тот, кто приложит усилия к тому, чтобы доказать свою лояльность или безвредность, может со временем завоевать доверие жителей Равенлофта. Как только доверительные отношения установлены, мастерские персонажи могут стать дружественны.

Нечеловек, пытающийся произвести впечатление на местных жителей, может получить прямо противоположный результат. Если он или она проявят великую удаль, то есть шанс 50% того, что реакцией мастерских персонажей будет страх, и, при необходимости, Мастер может применять дополнительные модификаторы. Например, если эльфийский маг кинет огненный шар в заброшенный дом, то шанс испуга значительно возрастёт. Большинство местных жителей могут начать бояться его, вполне логично предполагая, что ни один дом, в особенности их собственный, не находится в безопасности.

Если реакции мастерских персонажей основаны на Харизме, считайте, что у нечеловека она на 3 пункта ниже, чем на самом деле. Конечно, если в описании домена указано, что там не испытывают к нелюдям никаких дурных чувств (таким примером является Даркон), то не учитывайте эти изменения и помните, что эти правила применимы только к первоначальным реакциям. То, как мастерские персонажи будут реагировать по прошествии длительного времени, определяется исключительно в процессе ролевой игры.

Большинства проблем можно избежать, воспользовавшись гримом. Обитатели Равенлофта редко видят нелюдей и не ожидают их увидеть. Что гораздо важнее, они *не хотят* этого, поэтому, если не будет достаточно веской причины к обратному, они предпочтут считать персонажа человеком. Но жители Равенлофта, кроме этого, от рождения подозрительны. Когда нечеловек поколеблет их ложное мнение о нем, всё мгновенно изменится.

Обычно персонажи эльфов обладают 90%-ной сопротивляемостью к заклинаниям типа *сон* и *очарование*. Однако против могущественных существ Равенлофта эта их способность действует хуже. Понижение определяется мастерством заклинателя, однако против типичного владыки сопротивляемость эльфа составляет лишь 50% и Мастер должен определять модификаторы для других существ, соотносясь с этим эталоном.

III: Страх, ужас и безумие

Сидя за игровым столом, кидая кубики и хрустя чипсами, игрок может легко сказать: “Я пробираюсь сквозь лес корчащихся рук зомби”, но это отнюдь не то же самое, что сделать это на самом деле! Следующие правила помогают неустрашимым поедателям плюшек определить, как *на самом деле* их персонажи будут реагировать на ужасы Равенлофта.

Необходимо осознавать, что проверки на страх и ужас – исключительно необязательные элементы игровой механики. Один из наиболее притягательных аспектов набора для кампаний Равенлофт – это насыщенная и мрачная атмосфера, сама по себе располагающая к ролевому отыгрышу. Несомненно, рубить зомби и призраков – это некоторое разнообразие по сравнению с расчленением орков и троллей, но истинная пленительность Демиплана Страха – в том, что он приглашает пережить и страх, и ужас через условности ролевой игры и серьёзные игроки в AD&D находят в этом особый смак.

Проверки на страх и ужас вмешиваются в игру, апеллируя к кубикам для определения действий персонажа и было бы идеально, если бы в них не было никакой необходимости. Они предназначены не для наказания персонажей игроков, но для моделирования приемлемой реакции на все те штуки, что ухают в ночи.

Поэтому игрокам *настоятельно* рекомендуется глубже вжиться в свои роли и помочь Мастеру установить должное настроение для приключения в мире Равенлофт. Пока они убедительно отыгрывают реакции своих персонажей на ужасы земли Туманов, в проверках на страх и ужас просто нет необходимости.

С другой стороны, проверки на безумие время от времени определенно необходимы, и отыгрыш безумия может быть весьма забавен для игроков, любящих сложные роли. (Подробности см. в правилах по безумию, приведённых дальше в этой главе).

Страх против ужаса

Когда персонажи встречают то, с чем не желал бы столкнуться ни один смертный, обычно в игру вступают две реакции: страх и ужас. Внешне эти эмоции кажутся аналогичными. В обоих случаях разум несколько выбит из колеи и вероятно возникновение паники. Однако в игровых терминах Равенлофта страх и ужас обозначают две четко различимые реакции.

Страх – это отклик на непосредственную, сиюминутную угрозу, обычно со стороны монстра или противника. Персонаж сталкивается с некоей зловредной силой, которая явно может и, вероятно, повредит ему *сейчас*. Ужас же подразумевает некоторое внезапное отвращение, страдание и антипатию: иногда он является следствием осознания некоей ужасающей истины или возможности. Обычно он вызывается некоей сценой: персонаж видит нечто совершенно противоположное всеобщим представлениям о том, что должно происходить в мире (даже если опыт подсказывает другое).

В качестве примера, пусть парень подглядывает из кустов у пруда за девушкой и видит, как она предмет за предметом снимает одежду и готовится купаться. Следующим движением она снимает … свою ГОЛОВУ! Для него нет никакой непосредственной угрозы, но он всё же может ужаснуться. Грань между этими двумя реакциями тонкая, но реальная. Возможно, самый лёгкий способ различить их в игровой терминологии – это сказать, что страх сиюминутен, а ужас может иметь долговременные последствия.

III: Страх, ужас и безумие

Некоторые ситуации вызывают и страх, и ужас. Например, когда персонаж видит своего сотоварища – искателя приключений, безвольного и бледного, в объятьях вампира, то эта сцена может быть ужасающей. Если же вампир поднимет взгляд и улыбнётся, оскалив окровавленные клыки, то персонаж может почувствовать также и страх. Когда требуются проверки и на страх, и на ужас, то первой игрок делает проверку на ужас. Если бросок провален, то необходимость в проверке на страх отпадает. Если же проверка на ужас успешна, то тогда игрок кидает второй спасбросок – от страха.

Проверки на страх

Персонажу может быть предложено сделать проверку на страх, когда он сталкивается с кем-то (или чем-то), угрожающим ему ошеломляющим могуществом и/или силой. Жертва обязана знать, подозревать или считать, что её превзошли по всем статьям. Опасность обязана быть непосредственной и угроза обязана быть активна. (Бездонная пропасть, безусловно смертоносна, но обычно не вызывает необходимости в проверке на страх).

В качестве общего правила, любое из нижеследующего считается “ошеломляющим могуществом или силой”:

♣ HD “угрозы” более чем в два раза превосходят суммарный HD *всей* группы искателей приключений, ей противостоящих.

♣ Максимальные повреждения, которые может нанести данное существо (ва) достаточны, чтобы за один раунд убить “крепчайшего” персонажа в группе. (В данном случае “крепчайший” обозначает персонажа, имеющего наибольшее количество hp).

♣ У искателей приключений, не умеющих применять заклинания, нет оружия достаточной магической силы, чтобы повредить данному существу (вам).

Конечно, персонаж может лишь догадываться, что одно из этих трёх условий выполнено. Если персонажи даже не подозревают, что они превзойдены, то Мастер обязан решить, необходима ли проверка на страх. То, во что персонажи *верят*, гораздо важнее, чем то, что они *знают*. Если персонажи не осознают угрозу, им не нужно делать проверку на страх, даже если угроза вполне реальна. Более того, могущественная иллюзия может вызвать проверку на страх, несмотря на то, что угроза фальшива. В этих случаях размер и внешний вид монстра важнее, чем те силы, которыми он на самом деле обладает.

Мастера должны скупо использовать проверки на страх. Предполагается, что персонажи игроков – весьма закалённые искатели приключений. Они должны быть способны встречаться лицом к лицу с “крутыми” монстрами без проверок на страх, при условии, что они верят в то, что у них есть приемлемый шанс выжить. Если игроки выражают мнение, что практически вся надежда их персонажей на выживание потеряна, тогда делаются проверки на страх. Это не означает, что игроки правы; просто они это так чувствуют.

Любой предмет или заклинание, которые не позволяют существу (или угрозе) нанести вред персонажу игрока, нейтрализует необходимость проверки на страх. Хорошими примерами могут служить *масло* [*oil*] и *доспех эфирности* [*armor of etherealess*]. Заклинание *эмоция* [*emotion*], в вариации для повышения храбрости, наложенное *перед* столкновением, нейтрализует необходимость проверки на страх и, кроме того, дарует персонажу все бонусы, приведённые в описании этого заклинания.

III: Страх, ужас и безумие

Как делать проверку на страх

Проверка на страх – это спасбросок от парализации. Этот бросок используется потому, что страх – это посягательство на разум жертвы и чтобы ему противостоять, необходима исключительная сила воли. К нему автоматически применяется “модификатор защиты от магии”, определяемый Мудростью, который отражает устойчивость разума персонажа. Однако, поскольку это воздействие не магическое, то сопротивляемость магии против него не действует.

Тем не менее, заклинания и магические предметы могут защитить персонажей тем, что придадут им уверенности в способности выжить. Магия, которая обеспечивает частичную или не гарантированную защиту, добавляет к спасброску персонажа бонус +4. Например, *защита от зла радиусом 10 футов* не гарантирует защиту, поскольку существо получает свой собственный спасбросок на нейтрализацию действия этого заклинания. Вне зависимости от результатов спасброска этого существа, персонаж всё равно обязан сделать проверку на страх, но с учетом бонуса +4. Персонаж, носящий *кольцо сопротивления огню*, при столкновении с огнедышащей адской гончей тоже получит к своей проверке на страх бонус +4. Если же использовать заклинание *эмоция* для внушения надежды, то персонаж получит и бонус +2, приведённый в описании заклинания, *и* бонус +4.

В нижеприведённой таблице дан список некоторых наиболее распространенных модификаторов проверок на страх, но Мастер может свободно применять и любые другие, соответствующие ситуации – некоторые вещи страшат больше других. Любой модификатор, который можно применить к спасброску от парализации, также применим и к проверке на страх.

Таблица 3: Модификаторы страха

Ситуация	Модификатор
Заклинание, особо полезное в данном столкновении	+ 4
Магический предмет, особо полезный в данном столкновении	+ 4
В опасности друг или семья	+ 4
Новое столкновение с такой же угрозой в тот же день	+ 1
Известно, как аналогичное столкновение было выиграно ранее	+ 2
В аналогичном столкновении персонаж потерпел поражение	- 2

Провал проверки на страх

Персонаж, проваливший проверку на страх, скорее всего выронит то, что держал в руках, как при воздействии заклинания *страх*. Базовый шанс этого составляет 60% на 1-ом уровне (или 1HD). Каждый уровень выше первого понижает этот шанс на 5%. Таким образом, на 10-том уровне вероятность того, что персонаж выронит предметы, равна лишь 15%. Минимальный шанс равен 10%, вне зависимости от уровня персонажа.

Брошены предметы или нет, персонаж, проваливший проверку на страх, *напуган*: Верх берёт инстинкт самосохранения, и у него нет выбора, кроме как БЕЖАТЬ ПРОЧЬ! Жертва побежит куда угодно до тех пор, пока между ней и угрозой не окажется некоторое (как можно большее) расстояние. Если угрожающее существо (существа) выигрывает инициативу, оно получает раунд беспрепятственных атак в спину. После этого оно может продолжить атаковать в спину, только если сможет поддерживать между собой и напуганной жертвой необходимую дистанцию. (Монстр должен иметь скорость движения минимум в два раза выше, чем у жертвы,

чтобы *и* преследовать, *и* атаковать ее). Чтобы избежать сцены из мультфильма, Мастер может направить методично избиваемых персонажей в тупик – будучи загнаны в угол, даже напуганные персонажи смогут сражаться.

Персонаж, который не имеет возможности спасаться бегством, может развернуться и противостоять угрозе, но ему нужен один раунд на то, чтобы взять себя в руки. После этого напуганный персонаж сражается с штрафом – 2 ко всем броскам. КЗ ухудшается на 2, поскольку навыки защиты ослаблены. У напуганных волшебников и жрецов дрожат руки, поэтому у их заклинаний появляется базовый шанс 25%, минус уровень заклинателя, на осечку.

Избавление от страха

Как только источник страха удалён или более не представляет собой угрозы, к напуганному персонажу за 1d4 раундов возвращается его обычное самообладание. Жрец или волшебник могут облегчить страх соответствующей магией, такой, как заклинания *снятие страха* [*remove fear*], *забыть* [*forget*] и *эмоция* [*emotion*]. Если персонаж всё ещё противостоит угрозе, то заклинание *забыть* позволяет новую проверку на страх. Храбрость, поднятая заклинанием *эмоция* просто аннулирует результаты проверки на страх; оно не обеспечивает бонусы к атаке, если только волшебник не наложит его повторно, уже после освобождения от страха.

Проверки на ужас

Как объяснялось выше, ужас – более сложная эмоция, чем просто страх, включающая в себя наряду с чувством страха отвращение, страдание или отторжение. При столкновении с внушающим ужас существом персонажу может и не потребоваться проверка на страх, особенно, если он прежде сотни раз сталкивался с существами этого вида (или с аналогично выглядящими). Но когда персонаж видит ужасающее воздействие, оказанное этим существом на его друзей и его внезапно настигает чувство собственной уязвимости – это повод для проверки на ужас.

Культура и воспитание могут определять, какие сцены способны ужаснуть персонажа. Например, гробовщик, в отличие от остальных, может и не ощутить слабости и дурноты, стоя над мёртвым телом, а друид может гораздо резче реагировать на убиение животных, чем скотовод. Большую часть неопытных персонажей ужаснуло бы простое лицезрение нежити. С другой стороны, персонаж, который часто становится свидетелем одинаковых ужасающих событий, может стать нечувствителен к их воздействию.

Не существует никаких твёрдых правил, определяющих, что является ужасом, а что – нет. Мастер должен самостоятельно решить, какие ситуации достаточно угрожающи или ужасающи для того, чтобы потребовать проверки на эту реакцию. Как и всегда, постарайтесь отделить реакции неустрашимых игроков от того, как должны реагировать в данной ситуации их персонажи. Наш современник, игрок 20-го столетия, легко может, хрустя попкорном, посмотреть в глаза Мастеру и сказать: “Ну и? Что в этом такого плохого?” Хорошие Мастера не дают реакциям игроков сбить себя с толку. Они ставят себя на место *персонажа*, а не *игрока*.

Как делать проверку на ужас

Как и проверка на страх, проверка на ужас – это спасбросок от парализации. К ней также применим “модификатор защиты от магии” персонажа, определяемый его Мудростью. Ниже, в

III: Страх, ужас и безумие

Таблице 4, приведены распространённые модификаторы проверок на ужас, но Мастер свободно может применять другие модификаторы, которые, по его мнению, соответствуют ситуации.

♣ Таблица 4: Модификаторы ужаса ♣

Ситуация	**Модификатор**
Персонаж законопослушно-добр	- 1
Персонаж обладает любым из злых мировоззрений	+ 1
В сцену ужаса вовлечён знакомый	- 2
В сцену ужаса вовлечён близкий друг или член семьи	- 4
Закрытое помещение	- 1
Открытое пространство (можно убежать)	+1

Провал проверки на ужас

Персонаж, проваливший проверку на ужас, один раунд стоит в ошеломлении и не может двигаться, атаковать или защищаться. Киньте 1d6, чтобы определить, что произойдёт с ним далее. Результаты приведены в Таблице 5. В описании каждого результата термин “сцена ужаса” относится к тому, что вызвало ужас.

♣ Таблица 5: Результаты проваленной проверки на ужас ♣

Бросок 1d6	**Результат**
1	Антипатия
2	Отвращение
3	Одержимость
4	Слепая ярость
5	Психический шок

III: Страх, ужас и безумие

6	Испуг

Антипатия: персонаж не может вынести зрелища сцены ужаса или оставаться в закрытом пространстве этой сцены. На открытом воздухе он должен держаться от неё минимум в 30-ти футах. Каждый раз, добровольно нарушая эти пределы, персонаж испытывает испуг (см. выше "Провал проверки на страх"). Персонаж, непреднамеренно нарушивший эти пределы, располагает одним раундом на то, чтобы шагнуть от сцены прочь и тем самым избежать испуга. Например, персонаж игрока, который открыв дверь, увидел ужасающую картину, может закрыть дверь, чтобы не бросить своё оружие и не побежать в панике, как обезглавленная курица.

Обычно антипатия действует один месяц. Персонаж, который в течение месяца встречает аналогичную сцену, обязан или избежать её или испугаться. В этом случае всё происходит автоматически, повторная проверка на ужас не требуется.

Отвращение: это усиленная версия предыдущего результата. Персонаж не может вынести зрелища или находиться рядом с чем-то, что хотя бы отдаленно напоминает эту сцену ужаса. Например, у очевидца резни может возникнуть отвращение к красному вину или мясу с кровью. Как правило, отвращение длится один месяц.

Одержимость: Ужасающие события вновь и вновь всплывают в памяти персонажа. Днём он беспрестанно говорит об этих событиях. Ночью он о них бормочет и не может уснуть. Если он и прикрывает глаза, то только изредка и на краткое мгновенье, недостаточное для того, чтобы отдохнуть или восстановить hp. Каждая бессонная ночь понижает все боевые броски на – 1 (суммарно до максимума в – 4). Больше всех от этого страдают жрецы и волшебники: после бессонной ночи они не могут заучивать заклинания.

Заклинание *сон* дарует некоторое облегчение. Тот, кто проспал под его действием, не получает ухудшений в бою, но не восстанавливает во сне потерянные hp. Тем не менее, заклинание *сон* даёт жрецу или волшебнику отдых, достаточный для того, чтобы на следующий день заучить заклинания.

Персонаж, страдающий одержимостью, может один раз в неделю делать спасброски от парализации, чтобы избавиться от неё.

Слепая ярость: персонаж обуян дикой яростью и желает лишь одного: разнести сцену ужаса в пух и прах. Он атакует всё, что встает у него на пути. За счёт ярости персонаж получает бонус + 2 к броскам на попадание и урон и количество его атак в раунд увеличивается в два раза (по сравнению с нормой). Даже если сцена ужаса уничтожена, персонаж в припадке ярости этого не замечает и продолжает её атаковать. После третьего раунда слепой ярости он получает возможность делать спасброски от парализации в начале каждого второго раунда (т.е. в 4-ом, 6-ом, 8-ом и т.д.). Успешный бросок означает, что помешательство прошло.

Предрасположенность к припадкам ярости сохраняется в течении одного месяца, подобно тлеющим углям. Если в течение этого месяца персонаж сталкивается с аналогичной сценой ужаса, то делает спасбросок от парализации, с штрафом –2. Если бросок провален, то персонаж опять превращается в берсерка (пропустите бросок 1d6, определяющий действие сцены ужаса). Если бросок успешен, то ярость не приходит.

Психический шок: персонаж пребывает в ошеломлении как минимум 3 раунда. После этого можно каждый раунд делать спасброски от парализации. Если первый или второй бросок

успешны, то персонаж обретает самоконтроль, но если последовательно провалено три броска (пока персонаж в шоке), то он соскальзывает в состояние глубокого шока. Спасброски на выход из глубокого шока делаются один раз в час.

Психический шок длится один месяц. Если в течение этого времени персонаж сталкивается с аналогичной сценой ужаса, то он обязан повторить проверку на ужас с штрафом –2. Если бросок провален, то персонаж снова соскальзывает в состояние психического шока (пропустите бросок 1d6, определяющий результаты проверки на ужас).

Испуг: персонаж ведёт себя так, как если бы провалил проверку на страх. В последующий месяц каждый раз, когда персонаж сталкивается с чем-нибудь, что сильно напоминает данную сцену ужаса, он обязан сделать новый спасбросок, с штрафом –2. Если проверка провалена, то персонаж чувствует испуг (см. стр. 32).

Избавление от ужаса

Результаты проваленной проверки на ужас обычно действуют в течение месяца, но выздоровление можно ускорить при помощи магии. Например, успешно сработавшее заклинание *забыть* может мгновенно излечить персонажа. Однако заклинание *эмоция*, направленное на внушение храбрости ничего не сможет сделать – оно нейтрализует страх, но не ужас. Повторение аналогичных сцен ужаса может со временем сделать персонажа нечувствительным к ней и аннулировать необходимость в проверках на ужас, но когда это произойдёт (если произойдёт) может определить лишь Мастер.

Необязательные правила для страха и ужаса

Проверки на страх и ужас должны приводить к реалистичным результатам. Чтобы достичь этого, Мастер наделён свободой изменять и модифицировать любое из вышеописанных правил. Вот два примера:

♣ Если Мастер считает, что сцена ужаса достаточно сильна для ошеломления персонажей, но очень маловероятно, что она вызовет у них испуг, тогда можно пропустить бросок 1d6.

♣ “Переигрывайте” результат. Если персонаж прежде уже встречал (успешно) данное ужасающее существо или сцену, то вероятность того, что при повторном столкновении они его ужаснут, должна уменьшиться. Каждая успешная проверка на страх или ужас для данной ситуации даёт персонажам бонус +2 для аналогичных встреч позднее. (Бонусы суммируются, но для упрощения подсчётов они действительны лишь на одно приключение).

Проверки на безумие

Некоторое число заклинаний и магических предметов позволяют персонажу “заглядывать” в разумы других существ, что может привести к безумию. Волшебники подвергают себя этому риску, когда активируют *ужасающее соединение Бладстоуна* [*Bloodstone's frightful joining*] (или *ужасающее соединение Страда* [*Strahd's frightful joining*]), *контакт с другим планом* [*contact other plane*], *ЭСВ* [*ESP*], *определение мировоззрения* [*know alignment*] и *взгляд волшебника* [*wizard's sight*], в то время, как жрецы могут поколебаться рассудком, активируя *объединение* [*commune*], *определение лжи* [*detect lie*], *божественное вдохновение* [*divine inspiration*], *гениальность* [*genius*], *объединение разумов* [*group mind*], *идею* [*idea*], *определение мировоззрения* [*know alignment*], *чтение разума* [*mind read*], *раппорт* [*rapport*], *разговор с*

III: Страх, ужас и безумие

мёртвым [*speak with dead*], *мыслевещание* [*thought broadcast*] и *захват мысли* [*thought capture*]. Следующие магические предметы позволяют установить контакт с чужим разумом и несут в себе опасность безумия: *коготь кражи магии* [*claw of magic stealing*], *хрустальный шар* [*crystal ball*], *хрустальный попугай* [*crystal parrot*], *шлем телепатии* [*helm of telepathy*], *медальон ЭСВ* [*medallion of ESP*], *зеркало умственной доблести* [*mirror of mental prowess*] и *сосуд помыслов* [*thought bottle*]. И, психоники, для которых проникновение в чужой разум – повседневная рутина, подвергаются особенной опасности, находясь в земле Туманов.

Разумы многих существ земли Туманов работают на уровнях столь отталкивающих, столь шокирующих, что даже краткий взгляд на их тёмные помыслы толкает к безумию. Мастерам придется решать эту проблему, когда состоится такой контакт между персонажем игрока и порождением зла, но психическая связь с любым из ниже перечисленных созданий должна практически стопроцентно приводить к проверке на безумие: с любыми существами, чьё бытие совершенно чуждо людям или нелюдям такими, как бихолдером, моркосом, фикомидом или любым разумным растением; любым психоническим существом; любым существом, находящимся на другом плане бытия (поскольку любой межпланарный контакт будет перехвачен каким-нибудь агентом тёмных сил); и, с наибольшей вероятностью, любым владыкой домена. Иногда сам монстр проецирует свой разум в разум жертвы, но чаще всего именно жертва неосторожно ступает в пропасть, наполненную клубящейся тьмой.

Как и проверки на страх и на ужас, проверка на безумие – это спасбросок от парализации. На этот бросок действуют бонусы по Мудрости, применимые к спасброскам от воздействий на психику, так как Мудрость персонажа может помочь справиться с вещами, слишком ужасными для понимания.

Если проверка провалена, сделайте бросок по таблице 6, чтобы определить тип безумия: заметим, что эти формы “безумия” никоим образом не нацелены на совпадение с соответствующими им медицинскими терминами. Они предназначены *исключительно* для привнесения в ролевую игру новых интересных возможностей.

♣ Таблица 6: Результаты проваленной проверки на безумие ♣

Бросок 1d6	**Результат**
1	Шизофрения
2	Тяжёлая депрессия
3	Мании
4	Паранойя
5	Галлюцинации
6	Амнезия

III: Страх, ужас и безумие

Шизофрения: в своей классической форме это заболевание расщепляет разум на несколько специализированных персоналий, каждая из которых способна иметь дело только со “своей” ситуацией. Часто проблемы могут возникать из-за того, что персоналия присутствует не в своей ситуации. Например, персоналия, предназначенная для ведения переговоров, может быть основной в момент возникновения боя с монстрами. Вместо того, чтобы уступить место агрессивной персоналии, персоналия-посредник может остаться главной. После этого персонаж попытается посредничать между группой и монстрами. Результат, конечно, будет плачевен.

Заметим, что для психоника это заболевание может быть особенно опасной проблемой: каждая персоналия обладает лишь частью психонических способностей персонажа, а конкретнее, одной дисциплиной. За исключением защитных режимов психоник не может использовать ни одну науку или талант кроме доступных персоналии, активной на данный момент. (Рекомендованные дисциплины для каждого типа персоналии приведены ниже, во вспомогательной таблице шизофрении). Даже внутри доступной дисциплины всё равно есть 50-ти %-ный шанс, что эта персоналия не сможет использовать данную науку и для каждого таланта есть 75-ти %-ный шанс того, что он не будет доступен расщеплённому разуму. Как только персонаж попытается в первый раз использовать данную науку или талант, Мастер должен сделать бросок. Если бросок показывает, что данная персоналия не умеет их применять, то никаких ППС не тратится, но попытка занимает у персонажа полный раунд.

Мастер должен записывать, по мере выяснения, какими науками и талантами может (и не может) пользоваться каждая персоналия. Кстати, весьма вероятно наличие персоналии, которой разрешено пользоваться психонической дисциплиной, которой персонаж не знает.

Но в любом случае психонику доступны все защитные режимы и он способен их применять.

В терминах игры личность персонажа расщепляется на 12 различных персоналий, каждая из которых может главенствовать в любой момент времени. У персонажа-шизофреника есть 25%-ный шанс смены управляющей персоналии в эмоционально напряжённой или стрессовой ситуации. В противном случае, просыпаясь поутру, персонаж делает бросок, чтобы определить, какая персоналия будет доминировать в этот день (см. таблицу).

♣ Вспомогательная таблица шизофрении ♣

Бросок 1d12	**Новая персоналия**	**Психоническая дисциплина**
1	Агрессивная, склонная к насилию личность	Психинезис
2	Пассивная, покорная жертва	Психортация
3	Наивное, дружелюбное дитя	Психметаболизм
4	Раздражительная, мрачная личность	Психортация
5	Мягкая, приятная	Метапсионика

	персона	
6	Отстранённый, высокомерный интеллектуал	Ясночувствие
7	Артистичная, творческая личность	Ясночувствие
8	Патологический лжец	Метапсионика
9	Шумное, злоязыкое дитя	Телепатия
10	Упорный защитник	Псиметаболизм
11	Неунывающий экстраверт	Телепатия
12	Язвительный обвинитель	Псикинезис

Каждая персоналия будет обладать своим именем и полом, который не обязан совпадать с таковыми персонажа. С разрешения Мастера, игрок может самостоятельно выдумать себе “самодельные” чудаковатые персоналии. Всегда тщательно контролируйте такое творчество, иначе изобретательные игроки выйдут из-под вашего контроля.

Игрок должен помнить, что *все* эти персоналии негибкие, чаще всего неспособные адекватно реагировать на ситуацию. Даже спокойнейшая из персоналий может разрушить группу. Если игрок неспособен успешно отыграть смену персоналий, то в критические моменты приключения действия его персонажа может определять Мастер.

Тяжёлая депрессия: персонаж полностью теряет волю предпринимать действия и хочет лишь, чтобы его оставили в покое и одиночестве. В любой данной ситуации персонаж в 50% случаев не делает ничего, вне зависимости от того, насколько неотложно дело, даже если под угрозой находятся его личное благополучие.

Если персонаж после того, как провалил вышеописанный бросок, будет физически атакован, и ему будут причинены повреждения, то он будет безрассудно сражаться, отказываясь прервать бой даже пред лицом непреодолимых сил. Это не героизм – персонажа просто не заботит то, что с ним произойдёт. Проверки на страх и ужас всё равно возможны, но Мастер должен решить, заслуживает ли безразличие персонажа модификаторов к какому-либо конкретному броску.

III: Страх, ужас и безумие

Мания (заблуждения): персонаж начинает считать себя кем-то или чем-то, кем или чем он на самом деле не является. Большую часть мира персонаж видит нормально – это себя он видит по-другому. Это отлично от шизофрении, поскольку персонаж "надевает" одну новую персоналию и "носит" её постоянно.

Обычно персонаж начинает считать себя кем-то важным, или хотя бы очень необычным. Например, персонаж может решить, что он – Эльминстер. Даже если он – не волшебник, то это не имеет никакого значения; персонаж абсолютно убеждён, что он является этой легендарной личностью. В качестве альтернативы безумец может "стать" какой-нибудь местной знаменитостью, типа супруги градоправителя или известного жреца, славного своей сердечностью.

Иногда у персонажа "крыша" съезжает совершенно [goes totally off the wall], и он начинает считать себя деревом, собакой или неким другим странным существом. Персонаж может решить, что он – вервольф или чемпион-гладиатор из гнолльского племени "Обглоданная Рука". Он даже может решить стать пелериной [cape], висящей на плечах воина из своей группы.

Если для некоторых игроков это может стать отличным развлечением, то для других – выбивающим из колеи переживанием. Например, в случае с накидкой, "правильный" игрок может чудесно провести время, швыряя себя на вешалку в гостинице, или перевешиваясь через спинку стула вместо того, чтобы на него сесть. Он может начать настаивать на том, чтобы постоянно ехать на закорках другого персонажа, и т.д. Но бой, казалось бы, представит собой большие трудности.

Важно помнить, что эта форма безумия не лишает персонажа инстинкта самосохранения. Человек-накидка может попытаться прыгнуть на спину монстру и перерезать ему глотку, веря в то, что бьёт его своей фибулой (на самом деле – ножом), или он может попытаться защитить своих спутников, заявив, что является *накидкой смещения* [*cloak of displacement*]. Если ему нужно спасаться бегством, то он может сказать: "Теперь я накидка, летящая по ветру". Основная цель – не ограничить действия персонажа, но вынудить его выражать каждое своё действие в терминах бытия объектом мании (заблуждения).

Игрок может сам выбрать форму мании, но Мастер может наложить вето на любые предложения, которые на его взгляд кажутся неблагоразумными. Лучше всего подойдет то, что связано с причиной сумасшествия персонажа.

Паранойя: Это – беспричинная боязнь других людей. Персонаж везде и во всём видит интриги и заговоры. Целью любого поступка или действия является убийство (если не хуже) его или её. В редких случаях эти страхи принимают форму ужасных фобий по отношению к предметам или животным. Сфера, охватываемая фобией, должна затрагивать повседневную жизнь. Например, простая боязнь лошадей сюда не вписывается. Персонаж должен бояться лошадей, всех, кто едет на лошади, или даже любого упоминания о лошади. Персонаж может быть *абсолютно* убеждён, что верконь пытается до него добраться. Более того, *любой* может быть верконем или агентом этого всемогущего существа и логика, используемая для поддержки этих предположений может быть настолько диковинна и странна, насколько на это хватит воображения игрока.

Параноидальные персонажи могут внести в игру много забавного. Например, Мастер может дать им заметить настоящую угрозу, которую не заметили остальные члены группы. Когда параноик начинает кричать о ужасных, злых тварях где-то рядом, остальная группа скорее всего пропустит его вопли мимо ушей. (Если у Вас паранойя, то это не значит, что Вас никто не преследует!).

III: Страх, ужас и безумие

Галлюцинации: Персонаж видит себя нормально, но мир – несколько странно. Это прямая противоположность мании (заблуждениям). То, какими персонаж видит людей и вещи обычно "зациклено" на некоей теме. Темой, например, могут быть *жуки*. Персонаж видит жуков везде – больших, маленьких, летающих, копошащихся. Все люди и животные имеют жучиные головы или мушиные крылья и т.д.

В Равенлофте эта тема должна как-то соотноситься с причиной безумия. Проникновение в разум вампира, например, может породить тему крови. Всё, что персонаж пьёт, кажется ему кровью. На стенах появляются кровавые пятна, которые складываются в ужасающие пророчества.

Персонаж не только видит мир через призму галлюцинаций, но и неспособен рационально к ним относиться. Обычный человек, везде видящий кровь, со временем приучил бы себя к этим ужасающим видениям. Но с галлюцинирующим персонажем это не так. Галлюцинации *всегда* вызывают исключительно сильные эмоциональные отклики. Персонаж боится их и, возможно, они могут превратиться в одержимость или привести его в состояние транса. Персонаж может слышать, как они разговаривают с ним, требуя от него тех или иных действий, и этим требованиям он не может сопротивляться.

Амнезия: Это постоянное (до излечения) изменение личности. Персонаж более не является той персоной, что был, меняется даже его мировоззрение. Персонаж ничего не помнит о своей предыдущей жизни, не знает остальных членов своей группы и некоторое время предпочитает им не доверять.

Одно из преимуществ этого умственного расстройства в том, что аннулируются результаты всех прежде проваленных проверок на страх, ужас и безумие. Даже если память вернётся, эти события не будут нести на себе эмоциональной нагрузки и никоим образом не будут воздействовать на персонажа.

Сделайте два броска по приведённой ниже вспомогательной таблице; первый – для определения части нового мировоззрения, относящейся к добру/злу и второй – для определения части хаос/закон. Делайте броски для каждой части до тех пор, пока они обе не станут отличны от текущего мировоззрения этого персонажа.

Бросок 1d6	**Добро/Зло**	**Хаос/Закон**
1 – 3	Злой	Хаотичный
4	Нейтральный	Нейтральный
5 - 6	Добрый	Законопослушный

Как только новое мировоззрение выбрано, персонажа нужно отыгрывать, как если бы он получил совершенно новую личность. Если у игрока возникнут проблемы с проработкой новой личности, попробуйте сделать броски по вспомогательной таблице "шизофрения". Может потребоваться несколько бросков, чтобы получить новую личность, не конфликтующую [contradict] с мировоззрением. И тогда полученный результат является "схемой личности" персонажа. В отличие от шизофрении, он или она полностью дееспособны и относительно здравомыслящи – просто персонаж не тот, кем был.

III: Страх, ужас и безумие

Страдающий амнезией временно теряет все пункты опыта и становится, по сути, персонажем 0-го уровня. Он или она не могут использовать любые способности персонажа, связанные с классом (активация заклинаний, воровские умения и т.д.). Поскольку это не физическое изменение, а скорее изменение точки зрения, то hp и значения качеств остаются неизменны. Кроме того, у персонажа остаётся достаточное количество прежнего (истинного) разума, чтобы остались не связанные со знаниями навыки, включая оружейные.

Внутри безумного разума

Проникновение в разум того, кого свели с ума ужасы Равенлофта, представляет собою опасность для псиоников и заклинателей. Любое заклинание, наука или талант, которые открывают внутреннему взору бурлящий котёл хаотичного разума, вынуждают использовавшего их персонажа произвести свою собственную проверку на безумие. Но псионики всё же получают к этому броску бонус +2, благодаря их опыту “копания” в чужих мыслях.

При чтении поверхностных мыслей или простом установлении психического контакта проверка не нужна. Она делается только, когда персонаж проникает в глубины разума безумца, поэтому заклинания типа *ЭСВ* совершенно безопасны. Однако заклинание *чтение разума* [*mind read*] и остальные, проникающие глубже поверхности – повод для проверки на безумие.

Избавление от безумия

Есть несколько методов, при помощи которых персонаж может излечиться от безумия. Наиболее очевидный – применение псиоником науки психической хирургии [psychic surgery]. В случае успеха безумие излечено. (К несчастью, поскольку псионики наиболее вероятные персонажи для проверок на безумие, есть большая вероятность, что безумным в группе будет именно псионик). Однако, есть некоторая опасность в применении психической хирургии к безумцам: Если при использовании науки результат броска равен 20, применяются обычные последствия, хирург обязан сделать проверку на безумие, а пациент остаётся сумасшедшим. Наука может быть использована повторно, с теми же шансами неудачи.

В целях излечения безумия магия практически бесполезна. Кажется, что и волшебники, и жрецы совершенно не интересуются психическими заболеваниями. Однако два жреческих заклинания способны исцелять психику: *исцеление* и *восстановление*. (Заклинание *восстановление* должно быть наложено с конкретной целью: восстановление разума персонажа). В случае амнезии, исцеление безумия восстановит и пункты опыта, и уровни.

Но есть и мирской путь излечения персонажей, которым недоступен ни один из вышеописанных способов. Персонаж может быть доверен заботам кого-то, кто способен проводить и активировать *гипноз*. Вплоть до двух раз в неделю пациента гипнотизируют и “терапевт” проводит час в работе с податливым разумом. В конце часа, пациент делает спасбросок от парализации. Если бросок провален, то сеанс успешен. (Пациент *не может* добровольно провалить спасбросок). Чтобы исцелиться, нужно столько успешных сеансов, сколько у него пунктов Интеллекта. Поможет, если гипнотизёр способен активировать заклинание, или использовать психическую способность, позволяющие читать разум или эмоциональное состояние пациента: в этом случае пациент получает к спасброску штраф –2, благодаря тому, что гипнотизер его лучше понимает.

И последняя возможность исцеления безумия – прервать приключения на один месяц, в течение которого сумасшедший персонаж должен избегать любых стрессов и напряжений. В

конце месяца персонаж может снова сделать проверку. Провал означает, что до следующего броска – ещё один месяц. Успех “уничтожает” безумие, но в будущем связанные с ним броски будут делаться со штрафом –4, улучшающимся на 1 (т.е. –3, -2, -1) за каждый месяц, который персонаж прожил, не провалив проверку на безумие.

Санатории

Есть несколько санаториев, разбросанных по доменам Равенлофта: Даймонлю и Морденту. (Конечно, есть ещё приют д-ра Доминиани в Доминии, но его лечение несколько … *радикально*). Большинство этих заведений претендуют на исцеление безумия. В них персонажи могут увидеть череду комнат, наполненных безумцами, которых свели с ума самые разнообразные переживания, навеянные Демипланом Страха. В их штате состоят доктора, утверждающие, что обучены иметь дело с такими пациентами при помощи гипноза и других, более мирских, методов. Качество лечения разнится от санатория к санаторию.

Мастер может бросить 1d8 и вычесть из результата 3, чтобы определить качество санатория – результат от –2 до +5. Это – модификатор, *добавляемый* к спасброску, определяющему успешность сеанса лечения. Помните, что положительный результат – хуже, он *повышает* шанс успешности спасброска, что в данном случае нежелательно. Очевидно, что большинство санаториев Равенлофта не столь уж хороши в излечении безумия. Из-за большого количества пациентов на каждого из них приходится лишь один сеанс лечения в неделю.

Практически все санатории – платные. Типичная плата за лечение составляет 2d10 + 90 зм в месяц на пациента. В любой месяц, за который санаторию не уплачено, пациент не получает лечения.

IV: Проверка сил Равенлофта

Большинство персонажей путешествуют по Равенлофту практически незамеченными, но персонажи игроков с исключительно сильной волей или мировоззрением привлекают внимание этой земли, в особенности те, кто имеет убеждения паладина. Когда земля замечает персонажа, его или её добродетели возбуждают её. С другой стороны, зло – это плоть и кровь Равенлофта и злые персонажи сталкиваются в Равенлофте с величайшей опасностью. Если действия персонажа игрока умышленно злые – её или его личность лишена искупительных черт – тогда земля реагирует. Эта глава объясняет, как она это делает.

Равенлофт не только реагирует на зло, он явственно его взращивает, потому что когда зло сильно, земля может поймать его навсегда. Это вполне реальная возможность для персонажа игрока. Игра AD&D создана для героев, но всё-таки, вопреки лучшим намерениям Мастера и всем рекомендациям к обратному, некоторые люди предпочитают играть за противную сторону. Эти игроки, если не будут осторожны, могут обнаружить, что персонажи вырвались из-под их контроля.

Если злодеяние привлекает внимание тёмных сил, то их реакция двояка. С одной стороны, они награждают злодеятеля некоторым увеличением могущества – возможно, обострением чувств или уникальной способностью, выделяющей его из прочих равных. С другой стороны, они наказывают акт зла, производя некое изменение в персонаже, которое отражает в себе как и отвратный акт, так и суть награды.

Если с течением времени к первому добавляются последующие злые поступки, награды и наказания, вручаемые тёмными силами, становятся всё больше и больше. В конце, даже тот, кто начал жизнь чистым и невинным ребёнком, может обнаружить, что превратился в порождение абсолютной тьмы и ужаса, управляющее своим собственным доменом.

Грехопадение

Ключевой элемент всех аспектов приключений в Равенлофте, а не только проверок сил – это чувство поэтической справедливости. Это ясно видно на примере всех тёмных владык, которые несут на себе проклятья, отражающие преступления, ими совершённые.

Страд живёт в Баровии, обречённый на вечное одиночество, преследуемый обещанием бессмертной любви, которой он никогда не получит – его возлюбленная Татьяна продолжает реинкарнироваться и ускользать из его хватки. Роковой Капитан Монетт, владыка Л'иль де ля Темпет (см. приложение *Тёмные владыки* [9331]), страстно желает лишь одного – путешествовать по морям, тем не менее он – хозяин острова, окружённого океанами, которые он никогда не сможет бороздить. Этот мрачный оттенок – жизненно важная часть атмосферы Равенлофта.

Как проклятье должно отражать преступление, которое оно наказывает, так и результат проваленной проверки сил должен соответствовать преступлению, которое её вызвало. Например, вор, который украл из церкви ящик для пожертвований и затем провалил проверку сил, может обнаружить, что приобрёл некоторые свойства пиявки – стал с потрясающей ловкостью лазить по стенам – но там, где он ступает, отныне остаётся слизистый след. Если мошенник не предпримет никаких шагов к тому, чтобы остановить своё падение во тьму, то он, постепенно, станет всё более и более напоминать этого паразита. Со временем он может даже окончательно превратиться в гигантскую пиявку или даже стать первым в новом племени ликантропов. Если моральное разложение окончательно, то вор может даже обзавестись собственным болотистым доменом.

IV: Проверка сил Равенлофта

Некоторое количество возможных наград и наказаний приведено в Таблице 8: Результаты проваленных проверок сил (см. стр. 52), но наилучшие последствия проваленной проверки определяются ситуацией, персонажем и изощрённым воображением Мастера.

Когда необходима проверка сил Равенлофта

По отношению к проверке сил не все действия, чётко определяемые как зло, необходимо принимать во внимание. Например, акт убийства совершенно справедливо классифицируется в большинстве культур как зло, но в наборе для кампаний Равенлофт нужно взвесить причины и обстоятельства этого акта. Было ли это убийством в пылу страсти? Была ли эта смерть случайна или она вызвана небрежностью? Было ли убийство совершено при самозащите или в целях большего добра? Во всех этих случаях необходимости в проверке сил нет.

Проверка сил делается только тогда, когда совершается преднамеренное, рассчитанное злодеяние. Конечно, чем более отвратителен акт, тем больше вероятность того, что он привлечёт внимание сил и заставит их наградить/наказать того, кто его совершил. (См. Таблицу 7: Рекомендованные проверки сил, стр. 46).

Оттенки серого

Некоторые поступки могут показаться злом, до тех пор, пока кто-нибудь не исследует причины, их вызвавшие. Другие поступки не кажутся чрезвычайным злом, но, по той же самой причине, могут вынудить персонажа сделать проверку сил. Как всегда, всё определяется тем, как Мастер интерпретирует эти события.

Предположим, что группа героев набрела на давным-давно заброшенный храм в самом сердце проклятых болот Сурани. Храм явно не используется и пребывает в таком состоянии многие десятилетия, но когда он действовал он, кажется, был посвящён доброму божеству. Исследование храма может и не быть злодеянием, но лишение его сокровищ (особенно если это осквернит храм) безусловно таковым будет.

В другом случае, та же самая группа искателей приключений может попасться в ловушку песчаных пустошей Хар'Акира, где они натолкнутся на древнее захоронение. Будет ли вынос сокровищ из этого склепа злом? В глазах местных жителей это ни что иное, как ограбление могил, но в другой культуре это может и не представлять никакого особого греха.

Есть два общих принципа, применимых к разрешению подобных культурных или моральных противоречий. Первый предполагает, что поступок не является злом, если только тот, кто его совершает, не считает его таковым. Следовательно, человек, ограбивший могилу "во имя развития науки" избежит взгляда тёмных сил. Второй принцип заключается в том, что культурные нормы данного домена определяют, что есть добро и зло и все поступки и существа, их совершившие, могут или должны оцениваться в соответствии с этими стандартами. Следовательно, в Хар'Акире любое ограбление могил заслуживает проверки сил. То, какому принципу лучше следовать, оставляется на волю Мастера. Первый хорош для того, чтобы побуждать игроков действовать в соответствии с ролями и поддерживать в игре чувство совести. Последний лучше для того, чтобы исследовать в контексте приключения местные табу и суеверия.

Другое общее исключение в необходимости проверки сил – случай, когда есть искреннее убеждение, что данная цель оправдывает данные средства. Например, злой некромант собирается превратить девушку в гуля. Чтобы её спасти, отряд героев вынужден сражаться и убить

нескольких зачарованных стражей, охраняющих твердыню некроманта. Убийство этих невольных слуг тьмы можно посчитать злом, особенно, если не было предпринято никаких попыток оглушить их, и избежать с ними боя. Однако если времени на размышления не было, или если герои не были осведомлены о том, что стражи не по своей воле служат злу, тогда необходимости в проверке нет. Если, с другой стороны, был отброшен некий более трудный способ достичь волшебника, потому что было легче перебить его приспешников, тогда, конечно, проверка необходима.

Такое бездушное пренебрежение чужой жизнью было первым шагом многих нисхождений во тьму.

Важно, чтобы Мастер не создавал ситуаций, в которых у персонажей игроков нет никакого другого выбора, кроме как делать зло. Никому не нравится попадать в безвыигрышную ситуацию, особенно в чём-то столь личном, как ролевая игра. Если игроки поставлены в ситуацию, которая вынуждает их совершить некий поступок, который в нормальной ситуации можно было бы посчитать злом, то проверка сил не делается.

Невозможно вынудить силой или обманом совершить злодеяние, которое вызовет проверку сил. Основная цель этого элемента игровой механики – отговорить персонажей игроков от совершения злодеяний. Поэтому, поступок, вызывающий проверку сил обязан быть преднамеренным и предпринимаемым с ясным осознанием его природы.

Так чей персонаж, иль Мастера, иль игрока? Вот в чем вопрос.

Для персонажей игроков проверка сил Равенлофта может быть важной и драматической частью приключения. Персонаж, проваливший одну или две проверки, лицом к лицу сталкивается с маячащей возможностью становления чем-то тёмным и порочным. Если же это произойдет, то персонаж потерян и становится персонажем Мастера. Поставленные перед такой возможностью, многие игроки будут искать искупления (см. стр.50) и воздерживаться от любого действия, которое хотя бы слегка похоже на зло.

Однако же для мастерских персонажей основной стимул, вносимый проверкой сил – стимулирование ролевого отыгрыша – отсутствует. По этой причине советуем Мастеру использовать проверки сил только для персонажей игроков. В жизни мастерских персонажей нет места случайности. Они совершают злодеяния потому, что Мастер этого хочет. Если Мастер хочет, чтобы игроки были свидетелями действия проваленной проверки на мастерского персонажа, это прекрасно, но обычно кубики не должны определять, когда это произойдет. Ничто так не помогает вернуться на стезю добродетели, как наблюдение, как кто-то важный для группы, например, ценный последователь, постепенно превращается в порождение тьмы. Если в конце слуга обратится против своего прежнего господина и спутников, то шок обеспечен. Злодеяния разрушили эту злополучную личность и персонажи игроков получили предостережение не следовать по её пути. Обобщая вышеизложенное, Мастера должны попросту игнорировать этот элемент механики в случае мастерских персонажей.

Как делать проверку сил Равенлофта

Обычная проверка сил Равенлофта – это процентный бросок и, чем выше результат, тем больше вероятность, что силы отреагируют. Например, если результат равен 00, то таинственные силы демиплана отреагируют обязательно.

IV: Проверка сил Равенлофта

Определением конкретных шансов занимается Мастер, но параметры задаются поступком персонажа игрока, который заслужил особого внимания. Проверки сил не созданы для того, чтобы вызвать их было легко – их угроза важна, по меньшей мере, настолько же, как их обещание. За исключением деяний предельной тьмы (см. стр. 49), шанс того, что тёмные силы отреагируют на злодеяние обычно составляет около 5% (результат 96 и выше на процентном кубике). В большинстве случаев этот шанс не должен превышать 10%.

Некоторые Мастера затрудняются присвоить конкретную величину проверке сил. Будьте уверены, разница между 1% и 10% едва различима и, в игровых терминах, риск провала весьма незначителен. Но всё-таки, для злого персонажа со временем осуществится даже 1%-ный шанс, а 10-ти %-ного шанса будет вполне достаточно, чтобы обеспокоить даже самых бесчувственных игроков.

Чтобы помочь Мастеру правильно подобрать цифры, была создана Таблица 7: Рекомендованные проверки сил (см. стр. 46), в которой перечислены различные категории злодеяний. Каждой из них присвоено численное значение от 1 до 10, представляющее собой шансы проверки сил, связанной с таким поступком.

Это, конечно, лишь рекомендации. Любой, совершивший злой поступок, отмеченный необычной жестокостью, или особенно предавшийся злу, может обнаружить, что его шансы провала увеличились на 1 или 2 процента.

Термины, используемые в таблице кратко описаны ниже. Заметим, что каждая категория составляет перекрёстную ссылку с тем типом персон, которые страдают от такого акта.

Преступления или акты насилия

Преступные или насильственные действия – возможно, наиболее распространённая основа для проверок сил Равенлофта. Было бы невозможно охватить все виды преступлений, но приведённый список достаточно широк, чтобы позволить интерпретировать большинство родственных случаев.

Насилие, неспровоцированное: Неспровоцированное насилие – это любое нападение на другое лицо, предпринимаемое из умысла или злобы. В него входят незначительное физическое насилие, такое как избиение или драка и некоторые преступления, связанные с насилием (например, групповое избиение). Оно подразумевает, что жертве не наносятся тяжкие увечья и она со временем поправится. Этим сортом действий характерны хулиганы.

Насилие, тяжкое: Оно более жестоко, чем предыдущая категория и подразумевает, что жертве наносится некий продолжительный вред. Оно включает в себя многие из более тяжких преступлений, таких как покушение на убийство.

Предательство, значительное: Оно заключает в себе злоупотребление чьим-то доверием, или предприятие действий против их наилучших интересов. Значительное предательство включает в себя такие злодеяния, как заманивание кого-то в логово вампира, в обмен на обещание монстра не причинять вреда вам или вашей семье. Если предательство приводит к нанесению вреда личности или к её смерти, то оно считается значительным.

Предательство, незначительное: Несмотря на то, что оно менее тяжко, чем предыдущая категория, действия этого типа нельзя не принимать в расчёт. В эту категорию попадают действия, ведущие к неудобствам или переменам в стиле жизни.

IV: Проверка сил Равенлофта

Вымогательство: Оно охватывает такие понятия, как шантаж, где угроза физического насилия или лишения используется для вынуждения кого-нибудь к предприятию нежеланных действий, нарушению закона, или удержанию от сообщения о преступлении или акте насилия.

Ложь: это охватывает все способы намеренного обмана, даже простое умалчивание фактов. Однако, если ложь не оказывает на персону, её слышавшую (и поверившую в неё) некоего прямого негативного эффекта, то никакой проверки сил не делается. Это, на фоне всех остальных, очень незначительное прегрешение во тьме Равенлофта.

Убийство, жестокое: Чтобы быть квалифицированным как жестокое, убийство обязано причинить жертве чрезмерные страдания или ужас. Часто отличия очень тонки. Например, преднамеренное отравление обычно не подпадает под эту категорию. Однако, если токсин причинил сильную боль и страдания перед тем, как принести смерть, то Мастер может решить, что это случай жестокого убийства. Необычно жестокие умерщвления могут также подпадать и под определение пыток, по решению Мастера.

Убийство, умышленное: сюда входит любое убийство, совершённое во имя получения личной выгоды или мести, пока жертву убивают, не причиняя излишних страданий.

Воровство, ограбление могил: В большинстве культур этот вид воровства столь необычен, что заслужил свою собственную категорию. Как правило, в нее входят мародёрство на поле боя или изъятие любого сокровища из места погребения. Кроме того, в нее попадают также такие действия, как стягивание кольца с пальца мёртвой женщины перед тем, как её положат в гроб. В некоторых культурах к этому преступлению относятся гораздо хуже. Например, в Хар'Акире ограбление могил может быть приравнено к осквернению святого места.

Воровство, значительное: Оно охватывает любой тип воровства, результатом которого являются переносимые жертвой лишения. Как правило, чтобы попасть в эту категорию, воровство должно вынудить жертву изменить образ своей жизни.

Воровство, мелкое: сюда относятся любые виды воровства, не попадающие в предыдущую категорию, такие, как карманная кража и срезание кошельков.

Угроза насилием: В большинстве случаев это весьма незначительный проступок. Обычно к нему относятся любые угрожающие жесты или заявления, которые заставляют другую персону опасаться за своё благополучие. Сюда не относятся светские угрозы, наподобие тех, что делает служака-сержант или стражник, пытающийся добыть информацию у несклонного к ответам заключённого. По этому же самому признаку, предупреждения воздержаться от каких-нибудь действий ("Не двигай руками, некромант, или я тебя убью!") тоже не считаются. Другими словами, угроза *обязана* быть убедительной и устрашающей.

Пытка, обыкновенная: Без малейшего сомнения, это относится к наиболее гнусным и злым действиям, которые один человек может совершить над другим. Намеренное причинение физических или психических страданий – поступок, вызывающий резкое неприятие и отвращение в любых культурах, кроме самых развращенных. К этому типу пыток, менее тяжкому из двух, здесь описанных, относятся любые подобные действия, служащие конкретной цели, например, подвержение узника пыткам, с целью выяснения, кому он служит. Тем не менее, даже с самыми благими намерениями, это – безусловно предосудительное действие.

Пытка, садистская: В эту отвратительную категорию попадают все пытки, проводимые ради наслаждения причинением боли. Это столь отвратительное злодеяние, что каждый раз оно явно напрашивается на внимание тёмных сил.

IV: Проверка сил Равенлофта

Нечестивые деяния

Это преступления, совершаемые против церкви или другого религиозного объединения. Это особенно важно для тех, кто использует *Полный справочник жреца* (*Complete Priest Handbook*), или для групп искателей приключений, в составе которых есть паладины или жрецы. В таблице приведены различные злодеяния и перекрёстные ссылки с мировоззрением веры, против которой согрешили.

Эти проверки сил в основном для тех, кто осведомлён, что впадает в грех. Например, паладин на службе у Тора, который не склонился, входя в храм, посвящённый Ра, не совершил никакого преступления. Конечно, если он поклялся почитать последователей и символы веры Ра, то это уже совсем другое дело.

Нарушение догмата: Все веры имеют свои правила и нормы, и предполагается, что каждый их последователь будет им следовать. Например, бог урожая может требовать, чтобы 10% каждого урожая сжигалось в жертву за помощь в выращивании посадок. Если последователь этого бога преднамеренно жертвует меньше, то он нарушает один из догматов веры. Обычно этот грех незначителен и не требует проверки сил, если только не совершается повторно или по злому умыслу.

Нарушение клятвы: Это более серьёзный проступок, чем предыдущий. Он требует, чтобы действие нарушало некое обещание, данное перед лицом церкви. Например, священник, который поклялся никогда не использовать клинковое оружие, ввязывается в смертельную схватку со злым существом и, вместо того, чтобы воспользоваться своей булавой, подбирает магический клинок *язык пламени* павшего товарища и убивает им эту тварь. Его доводы могут показаться весьма разумными: у него могло возникнуть ощущение, что убиение монстра его собственным, более слабым оружием, заняло бы слишком много времени. Однако, его клятва требует от него всегда отвергать клинки любого рода и этот поступок ведёт к проверке сил.

Нарушение обета: Это наиболее серьёзное преступление, которое можно совершить против божества. В эту категорию входят нарушение обещаний, данных пред лицом вышних сил. В этом случае деяние столь ужасно, что оно как пощечина всему, на чём зиждется вера, и оно нарушает обязательства по отношению к высшим силам, а не только к церкви и её представителям. Паладин, которыё предал доверие своей церкви тем, что безучастно наблюдал, как грабят один из её храмов, вполне может быть подвергнут риску проверки сил.

Осквернение: Это широкая категория, которая охватывает любые способы разрушения или надругательства над священными местами или объектами. Так, она может включать в себя всё что угодно, от уничтожения важного священного символа, до совершения злодеяний в храме добра. Чтобы действие можно было квалифицировать как осквернение, объект или место должны стать отвратительны для божества настолько, что любые благословения, наложенные на них, будут сняты.

Другие злодеяния

Естественно, эти перечни не охватывают все мыслимые злодеяния, которые может совершить персонаж, но в них представлены широкие обзоры различных ступеней проверок сил Равенлофта и типов деяний, которые они должны наказывать. Есть множество других действий, которые могут потребовать от персонажа проверки сил, но здесь представлены лишь два наиболее распространенных из них.

IV: Проверка сил Равенлофта

Активация злого заклинания: Есть много заклинаний, активация которых требует от заклинателя проверки сил; они описаны в Главе VI. Когда используется такое заклинание, процентный шанс привлечения внимания тёмных сил составляет 1% за каждый уровень используемого заклинания. Таким образом, активация заклинания *высасывание энергии* [*energy drain*] требует 9%-ной проверки, в то время, как активация *леденящего касания* [*chill touch*] вызывает лишь 1%-ную проверку. Конечно, использование такого заклинания для совершения любого из действий, описанных в Таблице 7: Рекомендованные проверки сил, повысит этот шанс.

Наложение проклятья: Как объяснено в Главе V, любой, кто налагает проклятье, должен сделать проверку сил Равенлофта. Шанс провала равен 2% для "стесняющего" проклятья и за каждую ступень свыше "стесняющей" добавляется ещё по 2%. Следовательно, "смертоносное" проклятье требует 10%-ной проверки.

Деяния предельной тьмы

В некоторых случаях, персонаж совершает злодеяние столь чудовищное, что проверка сил кажется недостаточной реакцией. Эти деяния названы "деяния предельной тьмы" и имеют *много* больший шанс привлечения внимания темных сил Равенлофта.

Что попадает в эту категорию? Превосходным примером такого деяния может послужить убийство Страдом своего собственного брата в стремлении получить его наречённую. В состав этого преступления входят предательство и убийство своего кровного родственника, доведение невиновной женщины до самоубийства и связывание себя обетом с силами, темнее которых ни один смертный не имел когда-либо дел. Естественно, этот поступок заслуживает проверки сил гораздо большей обычного максимума 10%.

Когда персонаж совершает деяние предельной тьмы, Мастер свободно может назначить проверке сил любой шанс провала, будь то 25%, 50% или даже 100%. В последнем случае, Мастер посчитал злодеяние, совершённое персонажем игрока, столь чудовищным, что у него не осталось выбора, кроме как наказать его. Когда происходит подобное, вполне приемлемой реакцией является автоматический провал проверки сил.

Безусловно, действия Страда фон Заровича в ночь зарождения Равенлофта попадают в эту категорию.

♣ Таблица 7: Рекомендованные проверки сил ♣

Преступления или акты насилия	**Злые МП или монстры**	**Нейтральные МП или чужаки**	**Добрые МП или друзья**	**ПИ, Семья или невинные**
Насилие, неспровоцированное	*	1%	2%	3%
Насилие, тяжкое	1%	2%	4%	6%
Предательство, значительное	1%	3%	6%	9%
Предательство,	*	1%	3%	6%

IV: Проверка сил Равенлофта

незначительное				
Вымогательство	*	2%	5%	5%
Ложь	*	*	*	1%
Убийство, жестокое	3%	6%	10%	+
Убийство, преднамеренное	2%	3%	6%	10%
Воровство, кладбищенское	*	1%	5%	7%
Воровство, значительное	*	1%	4%	7%
Воровство, незначительное	*	*	3%	6%
Угроза насилием	*	*	1%	2%
Пытки, обыкновенные	4%	7%	+	+
Пытки, садистские	10%	+	+	+
Преступления против веры	**Злая вера**	**Нейтральная вера**	**Добрая вера**	**Собственная вера**
Нарушение догматов	*	1%	2%	5%
Нарушение клятвы	*	2%	5%	10%
Нарушение обета	*	5%	10%	+
Осквернение	*	4%	8%	+

Другие злодеяния	
Активация злого заклинания	Шанс 1% за уровень заклинания, но только для заклинаний, о которых сказано, что их использование требует проверки сил
Наложение проклятья	Шанс 2% за стесняющее проклятье; 4% за препятствующее [frustrating]; 8% за причиняющее беспокойство; 16% за несущее опасность; 32% за смертоносное

* Слишком незначительны или “серы”, чтобы требовать проверки сил.

+ Эти деяния выходят за рамки обыкновенных проверок сил. Мастера должны проконсультироваться с “Деяниями предельной тьмы” (стр. 49).

Ролевой отыгрыш проверки сил

Если игрока попросить “сделать 5%-ную проверку сил”, то он поймёт, что в действия его персонажа начала вмешиваться механика игры. Это, безусловно, будет противодействовать всем усилиям установить настроение, атмосферу и стиль игры в мире Равенлофт. Чтобы избежать этого, мы советуем Мастерам *отыгрывать* проверки сил. Тогда, обыденное упражнение в игровой механике трансформируется в центральный поворотный момент в жизни персонажа.

Например, предположим, что паладин бежал с поля боя, оставив своих соратников перед лицом неминуемой смерти от рук слуг зла. Очевидно, что если причиной бегства были заклинание или специальная способность, использованные противником, то проверки сил не требуется. Если же персонаж покинул своего спутника из трусости или чувства самосохранения, то может понадобиться проверка. Если мы примем, что этот поступок можно посчитать значительным предательством другого персонажа игрока, тогда требуется 9%-ная проверка сил. Однако, вместо того, чтобы попросить игрока сделать процентный бросок, Мастер сообщает ему, что его персонаж, пока бежит с поля боя, чувствует странное напряжение, разлитое в окружающем воздухе:

На твоей коже выступает холодная испарина, покрывающая все тело липким слоем, высасывающим тепло из твоего тела. Поначалу ты приписал этот озноб свежести ночного воздуха, но потом осознал, что это нечто большее: Этот холод струится под твоей кожей, как если бы кровь превратилась в лёд. У тебя отчётливое впечатление, что нечто исключительно тёмное всматривается в тебя, даже зовёт, хотя ты и ничего не слышишь.

В это момент Мастер может попросить игрока сделать процентный бросок, не говоря напрямую, что это – проверка сил. Если проверка успешна (91 или меньше в вышеупомянутом примере), тогда взгляд тёмных сил исчезает, как и странные ощущения, оставляя персонажа без изменений, но ощущающего, что произошло нечто ужасное. Если проверка провалена (92 и выше), Мастер может поддержать настрой, подробно описав первый шаг паладина на пути тьмы:

Постепенно, по мере того, как ты удаляешься всё дальше от поля боя, ты всё сильнее и сильнее ощущаешь, что нечто ужасное обратило на тебя своё внимание. Тот озноб, что ты чувствовал, превращается в волну ледяного холода, от которого стынет мозг в костях. Ты слышишь то ли жестокий смех, то ли это просто ветер шутит шутки с твоим обремененным виной разумом?

Даже в этот момент настроение проверки может быть разрушено тем, что игроку просто скажут, какие изменения произошли в его персонаже, поэтому Мастер должен преподнести описание своего решения в аналогичном стиле. Предположим, что Мастер чувствует, что тёмные силы решили наградить/покарать трусливые действия паладина частичным превращением его в гиену, существо, которое считают (справедливо или нет) подлым и трусливым падальщиком. Вместо слов “Скорость движения твоего персонажа стала 15, когда он бежит на четырёх конечностях”, Мастер может преподнести это как элемент игры:

Как только вдали стихло последнее эхо чудовищного смеха, ты понял, что с очень большой скоростью бежишь сквозь заросли. Деревья проносятся мимо и лунный свет, просачивающийся сквозь их ветви, вспыхивает и мелькает на твоём теле. Свежий воздух, дующий тебе в лицо,

IV: Проверка сил Равенлофта

несёт в себе много того, чего ты никогда прежде не ощущал. И тут, к огромному удивлению, ты обнаруживаешь, что бежишь на четырех конечностях, как собака или волк.

В то время как это может восхитить игрока и заставить его поверить, что его персонаж приобрёл некую большую внутреннюю силу, он скоро узнает, что его персонаж не может есть свежее мясо. Вообразите, каким шоком для него будет, когда он поймёт, что теперь его паладин совершенно не может питаться тем, что не начало гнить.

Постоянно учитывая это во время игры, Мастер сможет эффективнее использовать эти необычные правила и механику, которые делают Равенлофт столь необычным и восхитительным.

Искупление

Сделав первый шаг по пути зла, свернуть с него уже трудно. Разложение тела и души, как гниение яблока, остановить нелегко. Более того, обратить этот процесс практически невозможно.

Но даже так это не означает, что вся надежда вернуться к прежнему состоянию потеряна для тех, кто распознал, что начал соскальзывать во зло. На ранних стадиях разложения есть возможность не только остановить метаморфозы, но и обратить их вспять. Если быстро предпринять шаги в этом направлении, то возврат к праведности возможен, хотя и труден. Но, как только душа станет чересчур запятнана злом, уже ничего нельзя поделать.

Стадии зла (см. ниже) могут быть обращены, если приложить к этому определенные усилия. В качестве общего правила, персонаж должен вновь столкнуться лицом к лицу с такой же ситуацией, что привела его к моральному падению, и, в этот раз, он должен остаться на пути добродетели. Сумевшие воспротивиться пути, указанному злом, получают шанс вырваться из сжимающихся когтей тёмных сил. Количество испытаний, которые необходимо успешно пройти, равно процентному шансу провала последней проваленной проверки сил. После того, как все искушения будут успешно преодолены, делается повторная проверка сил, с теми же шансами провала, что и первая. Если бросок успешен, то персонаж освобождается от воздействия последней неудачной проверки. Следовательно, персонаж на первой стадии может полностью освободиться от клейма зла и вернуться в состояние добродетели, а персонаж, дошедший до третьей стадии, может в достаточной степени отвратиться от зла, чтобы вернуться на вторую стадию.

Провал “искупительной” проверки сил означает, что персонаж *никогда* не перейдёт к стадии меньшей, чем та, на которой он сейчас – клеймо на его душе чересчур велико. Хотя персонаж и может избежать дальнейшего нисхождения во тьму, но полностью очиститься и вернуться к свету у него уже никогда не получится.

Те, кто прошёл “принятие” и достиг пятой или шестой стадии – потеряны навсегда. Никакие усилия не смогут освободить их от оков безнадежности, которые они себе выковали.

Стадии зла

Если тёмные силы вступают в действие, то их отклик варьируется по мощи от стадии один (слабейшей) до стадии шесть. С каждым следующим проступком и проваленной проверкой отклик увеличивается на одну степень. Если персонаж игрока достигает *пятой* стадии, то его приключения заканчиваются – игрок обязан передать персонажа Мастеру. Персонаж становится мастерским и самым злым и порочным изо всех противников, с которыми должны бороться

игроки. По решению Мастера, это чудовище может провалить последнюю проверку и тогда земля дарует ему домен, превратив во владыку.

♣ Таблица 8: Результаты проваленных проверок сил ♣

Бросок 1d6	
	Стадия один
1	Вырастают небольшие клыки, но дыхание становится гнилостным (-1 от Харизмы; +2 к повреждениям в бою без оружия).
2	Пальцы покрываются мехом и ногти трансформируются в короткие когти (-1 от Ловкости; +2 к повреждениям в бою без оружия).
3	Глаза становятся кошачьими, но появляется способность нормально видеть ночью (-1 от Харизмы).
4	Начинает разговаривать сиплым шёпотом, но может один раз в день использовать *чревовещание* (-1 от Харизмы).
5	Уши заостряются и покрываются мехом, но становятся очень чуткими (-1 от Харизмы; +4 или +20% к броскам на определение шума).
6	Кожа становится потрескавшейся, но прочной (-1 от Харизмы; базовый КЗ равен 8).
	Стадия два
1	Вырастают длинные клыки и выдох становится видимым, зловонным облачком (-2 от Харизмы; +4 к повреждениям в бою без оружия).
2	Пальцы покрываются мехом и ногти трансформируются в длинные когти (-2 от Ловкости; +4 к повреждениям в бою без оружия).
3	Зрачки начинают светиться в темноте подобно янтарю, появляется инфразрение до 60 футов (-2 от Харизмы в темноте).
4	Кожа становится на ощупь холодной и влажной (половинные повреждения от атак холодом).
5	Ноги деформируются (нормальная скорость передвижения уменьшается вдвое, появляется способность три раза в день совершать *прыжок*).
6	Лицо становится искаженным и уродливым, все, кто на него взглянет, обязаны сделать проверку на страх.
	Стадия три

IV: Проверка сил Равенлофта

1	Язык становится очень длинным и впрыскивает яд типа F (-3 от Харизмы).
2	Персонажа постоянно окружает отвратительное зловоние (как при заклинании *вонючее облако* [*stinking cloud*]).
3	На горле вырастают жабры (-4 от Харизмы; может дышать и на воздухе, и под водой).
4	Обязан выпивать каждый день одну пинту свежей крови, но не нуждается в еде и питье.
5	Кожа становится чешуйчатой как у ящерицы (-4 от Харизмы; базовый КЗ равен 6).
6	Плоть начинает разлагаться и гнить, поэтому все, кто её увидел обязаны сделать проверку на ужас.
	Стадия четыре
1	Язык становится раздвоенным и впрыскивает яд типа F (-4 от Харизмы).
2	Ни одно животное не может находиться от жертвы ближе, чем в 25-ти футах.
3	Глаза вытекают, оставляя пустые глазницы, но жертва получает вечное *истинное зрение* [*true seeing*] (Харизма равна 4).
4	Кожа становится хитинообразной, как панцирь насекомого (-2 и от Ловкости, и от Харизмы; базовый КЗ равен 4).
5	Прикосновение выпивает один уровень жизненной энергии (опыта); персонаж более не может получать уровни.
6	Глаза светятся пламенем и все, кто в них посмотрит, обязаны сделать успешный бросок от смерти или умереть.
	Стадия пять
	С этого момента жертва превращается порождение тьмы (напр., в вампира или ликантропа). Более того, её мировоззрение становится злым (если оно ещё не таково), и к ней применимы все ухудшения, связанные с непреднамеренным изменением мировоззрения. Персонажи, достигшие пятой стадии зла, ещё не прикреплены к логову (домену), но любой персонаж игрока, достигший этой стадии становится мастерским персонажем и переходит под контроль Мастера.
	Стадия шесть
	Персонаж получает небольшой домен, становясь вечным узником

	тёмных сил.

Чаще всего, за один раз реакция повышается на одну стадию. Однако, если действия персонажа невероятно гнусны и отвратительны, то силы могут даровать сразу две стадии (например, стадии два *и* три). Результаты суммируются, поэтому персонаж, достигший шестой стадии сохраняет на себе отметины *всех* предыдущих стадий.

Таблица 8: Результаты проваленных проверок сил, обеспечивает Мастера списком возможных итогов проваленной проверки и их можно выбирать или произвольно, или при помощи броска кости. Тем не менее, лучшие последствия проваленной проверки сил – те, которые как-то связаны с проступком, привлекшим внимание тёмных сил.

Стадия один, соблазн: пока тёмные силы хотят лишь испытать глубину потенциала зла в персонаже. Награды и кары – незначительные и чаще всего то, как персонаж к ним относится, и определяет его дальнейшую участь. Поэтому дар, которым пользуется персонаж – лишь намёк на истинное могущество и его отрицательные стороны в лучшем случае незначительны.

Стадия два, приглашение: К этому времени персонаж выказал неподдельную склонность ко злу. Так случилось, что он получил некоторые преимущества от первой проваленной проверки и её кара послужила источником развлечения. Теперь тёмные силы хотят, чтобы персонаж почувствовал, насколько увлекательно и волнующе могущество и хотят проверить, будут ли его терзать явные признаки порока.

Стадия три, прикосновение тьмы: На этот момент персонаж уже принял приглашение тёмных сил и облекся в цвета зла. Те, кто с ним общается, должны несколько насторожиться, поскольку зло в душе их былого спутника делает поворот к большему эгоизму – злодеяния, совершаемые от имени группы искателей приключений всё чаще вытесняются поступками, идущими на благо исключительно этому персонажу. Теперь тёмные силы готовят отступника ко всё более отвратительным деяниям и скоро искупление станет невозможно.

Стадия четыре, принятие: Когда персонаж достигает этой стадии морального разложения, тёмные силы уже хорошо знакомы со всеми его изъянами и пороками и они им нравятся. Теперь персонаж вкусил от плодов могущества тьмы; становясь смертельной угрозой для всех, кто сохранил в своём сердце хотя бы кусочек чистоты и света. Искупление уже не менее, чем чудо, поскольку лишь очень немногие существа могут достичь этой точки, не став окончательно исполненными зла. Если персонаж ещё не окончательно отстранился от своих прежних спутников, то теперь они безусловно должны его отринуть.

Стадия пять, порождение Равенлофта: персонаж трансформируется в ужасающее порождение ночи, вроде вампира, привидения или ликантропа. Его мировоззрение смещается ко злу (если еще не таково) и применяются все ухудшения, связанные с недобровольным изменением мировоззрения (см. *PM* [*DMG*]). Достигшие пятой стадии ещё не заточены в собственном домене, но окончательно превратились в орудия тёмных сил. Поэтому они становятся мастерскими персонажами, чей единственный шанс искупления заключён в смерти и расплате, сделанного теми, кто знал этого монстра, когда он был простым смертным.

Стадия шесть, владыка домена: на этой стадии персонажу доказывается, что он или она принадлежат Равенлофту навсегда. Как только персонаж в следующий раз войдёт в Туманы, земля отзывается и создаёт крошечный домен не более двух миль в поперечнике. (Чаще всего, это лишь строение и примыкающий к нему двор). По решению Мастера, новый домен может быть прикреплён к другому домену, или парить отдельно.

IV: Проверка сил Равенлофта

Ни один персонаж игрока не может быть владыкой. Он или она становятся мастерскими персонажами, управляемыми Мастером. Как и все остальные владыки Равенлофта, персонаж более не может покинуть пределы своего домена. Новые тёмные владыки обладают великой властью в своих собственных, маленьких мирках, но они также несут на себе “опасное” проклятье, наложенное на них силами Равенлофта (см. Главу V). Мастер обязан продумать проклятье и силы нового владыки, используя в качестве примера владык других доменов.

V: Проклятья

В Равенлофте наложение проклятья – не пустяк. Зловещие слова используют энергию самих тёмных сил, даже мысль о которых повергает большинство людей в ужас. Но, несмотря на это, есть те, кого к этому подтолкнул соблазн или жизненные обстоятельства, либо собственная слабость, либо несправедливость, совершённая по отношению к ним другими людьми.

Типы проклятий

В Равенлофте есть три основных типа проклятий, и каждый из них по-своему ужасен. Любопытно, но слабейшие из них – магические проклятья, традиционные для игры AD&D.

Проклятья заклинателей

Этот тип проклятий наиболее распространен и, как уже упоминалось, он слабейший из трёх типов. К нему относятся такие заклинания, как *связующее проклятье Аллисандро* [*Allisandro's binding curse*] (Влш9, *древнее проклятье* [*ancient curse*] (Жрц 7), *божественное проклятье* [*divine curse*] (Жрц 6), *гейс* [*geas*] (Влш 6), *ограниченное желание* [*limited wish*] (Влш 7), *квест* [*quest*] (Жрц 5) и *желание* [*wish*] (Влш 9). *Наложение проклятья* [*bestow curse*] (реверсия жреческого заклинания 3-го уровня *снятие проклятья* [*remove curse*]) слишком ничтожно, чтобы считаться проклятьем на Демиплане Страха.

Есть много других заклинаний, которые могут, в зависимости от их применения, считаться в Равенлофте проклятьями. Примеры таких заклинаний: *слабоумие* [*feeblemind*], *превращение* [*polimorph other*] и другие, схожие с ними заклинания негативной и вечной природы. К этой же категории относится случай превращения ведьмой прекрасного принца в отвратную жабу из-за того, что он отверг её ухаживания.

Решение, использовалось ли заклинание как проклятье, естественно, остаётся за Мастером. Если игрок заявляет, что именно это является его намерением, тогда активация должна, несомненно, рассматриваться как наложение проклятья. Если же игрок не сознаётся, что он желал именно этого, то последнее слово остается за Мастером. Прежде чем позволить любому персонажу игрока использовать столь могущественную магию, необходимо ознакомиться с рекомендациями в разделе "Проклятья, налагаемые персонажами игроков" (стр. 65).

Заметим, что владение проклятым предметом, подпадает под категорию проклятий, вызванных заклинаниями. Такие проклятья могут быть весьма тяжёлыми и практически неотвратимыми. Конечно, некоторые проклятые предметы не заслуживают тёмных сил. Владелец *меча –1* не имеет права жаловаться на это незначительное проклятье, которое просто понижает его шансы попасть в бою по противнику на каких-то 5%. Даже тот, кто носит *кольцо упрямства* [*ring of contrariness*] – счастливчик по сравнению с жертвами гораздо более тяжких проклятий, бытующих в Равенлофте.

Самоиндуцированные проклятья

Это довольно традиционный способ обрести проклятье. Он охватывает всевозможные злоключения и бедствия, вызванные потаенными желаниями и страстями существ. Никакие внешние силы не несут ответственности за то, что случилось с проклятыми персонажами – им остаётся винить в этом лишь самих себя.

V: Проклятья

Классический пример такого проклятья в Равенлофте – история Страда фон Заровича, который столь сильно возжелал вечной жизни, что принёс в жертву своего собственного брата и подтолкнул к смерти женщину, которую любил. Его “наградили” превращением в бессмертного лорда вампиров, но и прокляли на вечные переживания того, что он совершил, чтобы обрести бессмертие. Говорят, что ни на ком в Равенлофте нет проклятья тяжелее, чем на Страде.

Самоиндуцированные проклятья – одни из самых интересных и их можно использовать, чтобы придать остроты приключениям. Они могут превратить скучного и пресного мастерского персонажа в личность, которую игроки надолго запомнят. Возможно наилучшие примеры подобных проклятий можно найти в произведениях Эдгара Алана По и многочисленных сериях классических телесериалов “Сумеречная зона” и “Галерея Ночи”.

На самом деле, существует два вида самоиндуцированных проклятий. Первый – следствие неправедной жизни. Ростовщик, который провёл всю свою жизнь, копя деньги и обдирая последнее с несчастных, легко может закончить тем, что отяготит себя цепями проклятья. Это – распространенный источник появления привидений и сходных с ними существ, таких, как Джейкоб Марли в “Рождественской истории” Чарльза Диккенса.

Второй тип самоиндуцированных проклятий порождается злодеянием, столь чудовищным, что привлекает внимание тёмных сил или некоего сверхъестественного существа. В Равенлофте такое проклятье можно получить, просто осквернив святое место или ограбив могилу. В Хар’Акире один из наиболее простых способов “заработать” проклятье – это осквернить одну из могил, где покоятся мумифицированные останки фараонов. Аналогичные действия в других доменах могут вызвать к жизни проклятье, которое может действовать дни, недели, годы или даже поколения. Иногда проклятье такого типа может пасть на самых невиновных и добрых людей, если результатом их благих намерений становится худшее из бедствий, тогда они могут понести ответственность за свою ошибку.

Проклятья мести

Это наиболее традиционный вид проклятий. Оно падает на того, кто допустил по отношению к другому столь большую несправедливость, что ненависть и ярость жертвы облекается в форму Туманами Равенлофта и проклятье падёт на него саваном зла. Его также часто называют *проклятьем Вистани*, поскольку этот народ славится способностью призывать эту тёмную и зловещую магию.

Этот тип проклятий с большой эффективностью используется в многочисленных историях, от сказок типа *Красавица и чудовище* до книг современных авторов, например, Стивена Кинга. И, безусловно, они могут быть весьма полезны для Мастеров игры Равенлофт.

Наиболее часто встречающаяся форма этого вида проклятий широко известна. Например, человека обвинили в убийстве, которого он не совершал и приговорили к повешению. Стоя на эшафоте, он указывает на человека, который ложно обвинил его в этом преступлении и яростно осуждает этого негодяя за его злодеяние. Немногие почувствуют жалость к истинному преступнику, когда он постепенно начнёт страдать от серий мистических несчастий и бед.

Проклятье такого типа также может быть наложено на кого-нибудь противником, который считает своё поражение величайшей несправедливостью. **Важный фактор при сплетении проклятья – не то, была ли действительно совершена несправедливость, но скорее *считает ли* налагающий, что это имело место**. Кроме всего прочего, проклятья этого типа служат прекрасным “прощальным выстрелом” злодея на грани поражения.

V: Проклятья

Рассмотрим группу искателей приключений, которые оттеснили чёрного некроманта к краю жерла вулкана и собираются скинуть его в огонь и тем покончить с его властью террора. Как только блестящий обсидиановый наконечник стрелы вонзится в грудь некроманта и он начнёт падать вниз, он может наложить на героев, его повергших, смертельное проклятье. Были ли герои правы, повергая проклятого некроманта? Безусловно да, но не для него самого. Для него они – назойливые путешественники, не имеющие никаких прав вмешиваться в его дела.

Аналогично, проклятье этого вида может быть задействовано тем, кому кажется, что ему причинили зло, даже если не было намерений выказать пренебрежение или неуважение. Привлекательная женщина, которая приняла близко к сердцу то, что её младшая сестра превращается в ослепительную красавицу, может счесть это как преднамеренное совершение зла по отношению к себе. (Если бы её сестра знала своё место, она одевалась бы более безыскусно и проводила бы больше времени, восхваляя красоту своей старшей сестры). На самом деле, младшая сестра может и не знать, что её сестра так это переживает. Она может даже взять в качестве образца для подражания свою старшую сестру, которую считает гораздо более привлекательной. Несмотря на это, если старшая девушка решила, что по отношению к ней допущена несправедливость, то силы её гнева может хватить на придание силы проклятью. Это, возможно, темнейшие и мерзейшие из проклятий, поскольку они налагаются на невиновных.

По отношению к любому проклятью, это вопрос точки зрения.

Создание проклятья

Один из элементов, на которых делается акцент в кампаниях мира Равенлофт – это тонкая *уловка* – взять традиционные условности модели Готического ужаса и подредактировать их, чтобы поразить персонажей игроков неожиданностью. Например, каждый вампир, с которым сражаются персонажи, должен слегка отличаться от классической модели. Этого можно достичь как и просто описав монстра несколько вводящим в заблуждение образом, скрывающим его истинную природу, так и наделив его необычными силами и способностями, недоступными другим особям его вида. Как бы ни было сделано, это держит игроков в неуверенности относительно значительности противника, с которым столкнулись их персонажи и заставляет сомневаться, смогут ли персонажи победить его. Это порождает высокую степень неопределённости и ролевого отыгрыша, что жизненно важно для хорошего приключения в Равенлофте.

Этот же совет применим и к проклятьям: Делайте их отличающимися друг от друга. Подгоняйте каждое проклятье так, чтобы оно соответствовало либо личности персонажа, который его налагает, либо личности персонажа, на которого оно нацелено (или, в идеале, обоим). Учитывайте также и игрока, играющего этим персонажем. Его или её склонности и антипатии могут быть очень полезны при создании проклятья. Например, если Мастер знает, что Джона (игрок) испытывает тягу к древним книгам и истории, то он может использовать эту информацию для того, чтобы усилить действенность проклятья. Предположим, что каждая книга или свиток, которых коснётся персонаж Джоны, рассыпается прахом. Если же Джона – любитель кошек, то может случиться так, что все кошки при его приближении будут шипеть и огрызаться. Безусловно, это удар ниже пояса, но таковы все проклятья.

Есть несколько факторов, которые способствуют созданию настоящего проклятья Равенлофта. Их обсуждению посвящены нижеследующие страницы.

V: Проклятья

Формулировка

Важный элемент в наложении проклятья – манера, в которой оно произнесено. Рассмотрим в качестве примера крестьянина, которого беспричинно избил злой воин высокого уровня (Этим примером мы будем пользоваться во всей этой главе). Если жертва просто скажет: “Я проклинаю твою руку, держащую меч!” он или она не собирается внести свой вклад в атмосферу игры на Демиплане Страха. Это отражается в понижении шансов эффективности проклятья. С другой стороны, образное и зловещее проклятье может сотворить нечто удивительное с усилением напряжения и обострением атмосферы. Поэтому те, кто использует яркие и убедительные проклятья, обнаружат, что шансы успеха сильно увеличились.

Предположим, что избитый крестьянин приподнялся с земли, указал длинным костлявым пальцем на возвышающегося рыцаря, который его избил и продекламировал:

By the blackness of the night,

Never more shall your sword bite!

Weakened be the hand that holds it,

Darkness comes now to enfold it!

Теперь *это* – проклятье. Намерение ясно и оно соответствует многому из того, что должно делать проклятье. Если проклятья произносятся подобным зловещим и страшным образом, они сделают каждый аспект игры, с ними связанный, гораздо более приятным и театрализованным. Мастера должны учитывать формулировку проклятья настолько же, насколько и обстоятельства, вызвавшие его наложение.

Важно, чтобы формулировка проклятья гармонировала с приключением. Некоторые люди выражают свои проклятья в виде стихов, как в вышеприведённом примере, но такое цветистое проклятье вряд ли может прозвучать из уст жестокого сумасброда [bestial madman] или необразованного мужлана.

Суть вопроса состоит в передаче всех эмоций проклинающего. В то время, как Вистани подняли проклятья до уровня своеобразного ритуала, большинство людей не медлят, чтобы выдумать язвительную рифму. Игрок, который собирается произнести проклятье обязан учесть то, что в этот самый момент чувствует его персонаж и лишь потом дать голос его гневу. Мгновение ошеломлённой тишины в комнате после произнесения проклятья – хороший признак того, что будет действенно.

Никогда не упоминайте о механике игры

Несмотря на то, что проклятья практически всегда имеют прямое действие, выраженное в терминах чисел и характеристик, составляющих ядро приключений игры AD&D, на Демиплане Страха этот элемент обязательно должен быть замаскирован. Рассмотрим опять пример с проклинающим крестьянином. Он явно намеревается уменьшить способность воина владеть мечом в бою. Следовательно, Мастер может решить, что теперь рыцарь получит штраф –4 ко всем броскам атаки. Но говорить этого все же не надо, поскольку зловещая формулировка проклятья чётко определяет его действие.

V: Проклятья

На самом деле, этот запрет применим ко всем аспектам игры Равенлофт. (Несомненно, этот совет стоит учитывать, когда играешь в *любую* ролевую игру). Чем реже упоминаются числа и *механика игры*, тем более захватывающ и впечатляющ будет сеанс игры.

К сожалению, упоминания некоторых чисел избежать нельзя. Если игрок решает, что его персонаж ударит боевым топором разъярённого вервольфа, то он должен сказать Мастеру, сколько пунктов повреждений было причинено ударом. Но всё же эти необходимые термины можно вплести в драму. Вместо того, чтобы сказать: "Феникс ударил и нанёс 9 пунктов повреждений", склонный к творчеству игрок может сказать следующее: "Феникс широко размахнулся своим сверкающим боевым топором, вонзил его глубоко в плоть вервольфа и нанёс 9 пунктов повреждений!" Это может показаться несущественным, но именно такие мелочи создают по-настоящему хорошую и запоминающуюся игру.

Избегайте широких запретов

Этот элемент относится к формулировке проклятья. Говоря попросту, проклятье должно не *запрещать* действие, но *регулировать* его. Другими словами, покарайте желаемое действие, но всё равно разрешайте ему произойти.

Возвращаясь к примеру проклинающего крестьянина, он мог сформулировать его по-другому, сказав что-то типа: "Чтоб ты никогда не попал мечом по противнику!" Такое широкое ограничение, однако, могло бы крайне изменить жизнь грубияна; но оно было бы не самым эффективным проклятьем. (Воин мог бы сменить профессию и тогда проклятье не причиняло бы ему никаких затруднений).

Проклятья безусловно должны быть нацелены на обидчика в манере, которая отражает допущенную несправедливость, но их действия должны быть гораздо более суровы, чем простой и широкий запрет. Надлежащим образом сформулированное проклятье должно скорее вредить способностям обидчика, чем уничтожать их. Это и ярче, и коварней.

Убедитесь в обоснованности проклятья

Когда возможно наложить проклятье? Заклинатель может это сделать в любой момент времени, если он заучил подходящее заклинание, но для других нужны соответствующие обстоятельства. Для тех, кто не владеет магией, ситуация должна оправдывать наложение проклятья. Чаще всего это означает, что должна быть совершена огромная несправедливость (может быть, конечно, мнимая).

Есть несколько факторов, которые на Демиплане Страха воздействуют на способность персоны наложить проклятье. Среди наиболее важных – эмоции жертвы и степень вреда, нанесённого проклинаемой личностью. Другие элементы тоже важны и они обсуждаются в нижеследующем тексте. Процентные шансы, применимые к описанным далее условиям см. в Таблице 10: Шансы на успех проклятья (стр. 64).

Оправданность: Этот аспект проклятья оценивает степень несправедливости, причинённой в отношении персоны, налагающей проклятье, реально воспринимаемую важность этого поступка (допущения несправедливости) в глазах проклинающего и частоту, с которой этот персонаж пользуется столь тёмными способами отмщения. Существует несколько категорий, на которые подразделяются поводы, на основании которых персона накладывает проклятье:

♣ *Неоправданные проклятья* – это те, которыми бросаются без повода. Ими бросаются практически необдуманно и по весьма слабым причинам. Заклинатели, которые разбрасываются

проклятьями по малейшим поводам, скоро обнаружат, что практически *все* их проклятья попадают в эту категорию. Шансы того, что такое проклятье возымеет действие, очень малы.

♣ *Оправданные проклятья* – это те, на наложение которых есть весомая причина. Например, если женщина обнаружила, что её соседи украли её лучшее серебро и уже многие годы смеются за её спиной, она может решить проклясть их. Это безусловно оправданно, поскольку ей был причинен вред. Эти проклятья действеннее неоправданных, но все равно шанс их провала при наложении довольно велик.

♣ *Высокооправданные проклятья* – те, которые бросают в ответ на огромный вред, несправедливость или угрозу. Тот, кто был тяжко покалечен понёсшей лошадью неосторожного всадника, безусловно может достичь самых тёмных уголков своего разума, чтобы в последние мгновения своей жизни изречь проклятье отмщения. Шансы того, что высокооправданное проклятье сработает, очень высоки.

Эмоциональное содержание: Психическое состояние персоны, бросающей проклятье, имеет решающее значение в отношении эффекта, который оно возымеет. Женщина, ввергнутая в пучину горя и отчаяния смертью сына, умершего из-за некомпетентности врача, способна дать волю очень действенному проклятью. Её душа раздираема горем и яростью, сжигающим её изнутри. С этой точки зрения, был ли врач действительно некомпетентен – неважно; всё, что имеет значение – это то, как воспринимает события эта женщина. Есть три категории, на которые можно подразделить эмоциональное содержание:

♣ *Нормальное эмоциональное состояние* малоэффективно, когда речь идёт о наделении проклятья силой. Тот, кто полностью контролирует свою психику, практически неспособен выделить эмоциональную энергию, необходимую для реализации могущественного проклятья. Только те люди, чья натура чрезвычайно страстна и вспыльчива, способны наслать проклятье, находясь в таком состоянии.

♣ *Возбуждённое эмоциональное состояние* – возникшее в результате вреда или несправедливости, ощущаемых трезвым рассудком. Это состояние характеризуется исключительным гневом или ненавистью, в противоположность беспочвенной животной ярости. Проклятья, насылаемые теми, кто находится в подобном умонастроении несколько менее эффективны, чем те, которые накладываются теми, кто сильно возбуждён. Но всё же, у них есть определённый шанс сработать. К этой категории легко можно отнести проклятья человека, ложно обвинённого в преступлении нечестным шерифом, пытающимся прикрыть свои грязные делишки.

♣ *Сильновозбуждённое эмоциональное состояние* – наиболее подходящее для наложения проклятья. Животные страсти и примитивные эмоции, которые определяют такое умонастроение, вытесняют трезвые мысли, поручая контроль над разумом неистовым животным страстям. Тому, кто находится в этом состоянии, гораздо легче вступить в контакт с тьмой, являющейся первоосновой Равенлофта и склонить силы Демиплана Ужаса к исполнению своих желаний. Состояние женщины, которую предал мужчина, много лет притворявшийся, что любит её и теперь сбежавший из-под венца, легко может быть отнесено к этой категории. Аналогично этому, родитель, оплакивающий безвременную потерю своего ребёнка, с большой степенью вероятности находится в сильновозбуждённом эмоциональном состоянии.

Дальнейший анализ: есть много факторов, делающих проклятье более или менее эффективным. Каждый из них надо бы учесть, но ни один из них не обладает значимостью эмоционального состояния проклинающего или оправданности проклятья. Пусть учёт этих факторов носит характер общих рекомендаций и рассматривайте приведённое ниже в лучшем случае как намётки, а не руководство к действию.

V: Проклятья

♣ *Биография*: у некоторых людей проклятья получаются лучше, чем у других. Эта проблема весьма многогранна. Например, Вистани знамениты своими выдающимися способностями в наложении проклятий на тех, кто им навредил. Проклятье, наложенное Вистани, не срабатывает исключительно редко. Отверженные дарклинги (см. Энциклопедию монстров Равенлофта, том 1 [2122]]), также знамениты своим искусством сплетения проклятий, хотя и меньшей силы, чем у упомянутых выше Вистани.

Жители Равенлофта обычно накладывают более действенные проклятья, чем странники из других земель, которые были затянуты в домен и теперь ищут способ побега. Итак, чем сильнее персона связана с землёй Туманов, тем больше вероятность того, что насланное ею проклятье сработает.

Возраст персоны, накладывающей проклятье, никак не влияет на его эффективность, в отличие от пола. По неизвестным ни науке, ни магии причинам проклятья немного лучше удаются женщинам, чем мужчинам. Предания говорят, что это отражает эмоциональную суть женского сердца, но уверенности в этом нет.

♣ *Тип персонажа*. Тот, кто близко знаком с магией, не важно, обладает ли он большим могуществом или нет, проклинает лучше, чем тот, кто совершенно незнаком с тайными искусствами. Однако это мало влияет на эффективность проклятья. Близкое знакомство с магией полезно, но не так уж необходимо. Опять-таки, гораздо важнее оправданность и эмоциональное содержание (подоплёка).

♣ *Мировоззрение*. Другим фактором является мировоззрение того, кто проклинает. Проклятья тех, чье мировоззрение злое и/или хаотичное немного эффективнее, чем у тех, чье мировоззрение законопослушное и/или доброе. Но этот фактор тоже бледнеет по сравнению с первыми двумя: эмоциями и оправданностью.

♣ *Драма*. Нужно принимать во внимание и мизансцену проклятья. Иногда время и место особенно благоприятствуют наложению проклятья. Проклятье, наложенное кем-то, кто лежит на смертном одре, более драматично (и, следовательно, более эффективно), чем наложенное за чашечкой превосходного чая. Инкантация, проведённая на кладбище или в храме злого божества безусловно мощнее, чем проведённая на кухне или в обеденной зале. Прокричать проклятье с верха замковой стены, когда бьёт полночь, да ещё и в разгар яростной грозы безусловно лучше, чем спокойно произнести его однажды тёплым летним днём.

Подгонка проклятья

Одно из наилучших свойств проклятья – то, что его можно сделать соответствующим преступлению. Чтобы проклятье было поистине эффективным, оно должно затрагивать личность и эмоции жертвы. Когда бы ни проявлялось действие проклятья, оно обязано напоминать своей жертве о совершённых ею злодеяниях, будь они реальны или лишь воображаемы. Неприятности, причиняемые проклятьем, должны быть болезненной занозой.

Идеальная справедливость имеет решающее значение при создании эффективного проклятья. (Отличные примеры тщательно подогнанных проклятий вы сможете найти в поэме Данте “Ад”). Кратко говоря, наказание обязано соответствовать не только тому, кто совершил наказуемое деяние, но и самому деянию тоже. Если проклятье тщательно подогнано, то в ролевой игре оно будет гораздо эффективнее. Приложите немного воображения и усилий к разработке и подгонке проклятья, и это сделает сеанс игры достопамятным или же поможет создать выдающегося мастерского персонажа.

V: Проклятья

Рассмотрим опять проклятье, наложенное крестьянином на жестокого воина. Это, безусловно, совершенно не-рыцарский поступок, но рассмотрим возможность того, что избит он был из любви к жестокости, а не из-за некоего вреда, нанесённого им. Ради примера, скажем, что крестьянин споткнулся и врезался в лошадь, привязанную у кузницы. И, в качестве последнего штриха, предположим, что рыцарь, после того, как избил крестьянина, извлёк из ножен свой меч и убил беднягу в назидание всем остальным. Крестьянин прожил ровно столько, чтобы хватило произнести проклятье, и затем умер.

By the blackness of the night

Never more shall your sword bite!

Feeble be the hand that holds it,

Faded strength shall now to enfold it!

Этот стих затрагивает личность рыцаря тем, что ослабляет в бою удар его меча. Если бы это был, например, не воин, а жрец, то проклятье не было бы столь же эффективно. По этому же признаку, оно карает само убийство, связывая проклятье с орудием убийства. Проклятье, связанное с благосостоянием или общественным положением рыцаря было бы менее ценно. Сцена, безусловно, драматична – человек на последнем дыхании шепчет проклятье и оно ясно, оправданно и подкреплено сильными эмоциями.

Определение постоянных или условных эффектов

Чаще всего проклятья проявляют себя одним из двух образов: При первом возникает продолжительно действующий эффект, который постоянно затрудняет повседневную жизнь персонажа: в основном, эти проклятья менее тяжки, но более очевидны постороннему взгляду. Вторая разновидность проклятий “спит” до тех пор, пока не будет предпринято некое действие или пока проклятый не окажется в определённой ситуации, и тогда проклятье начнёт действовать. Часто граница между этими двумя видами проклятий весьма расплывчата.

Постоянные проклятья: Тот, кого наделили ужасным и отвратительным запахом тела, страдает от постоянного проклятья, как и прекрасный принц, превращённый в жабу. Основное правило, правда, со многими исключениями, заключается в том, что по своему воздействию на игру эти проклятья менее драматичны, чем те, которые срабатывают при выполнении некоего условия (условные проклятья). Вне всякого сомнения, превращение в лягушку наносит сильнейший удар по жизни прекрасного принца, но столь тяжкие проклятья – большая редкость.

Если бы проклятье крестьянина было бы выражено немного иначе, то его можно было бы счесть постоянным. Предположим, что оно звучало так:

By the blackness of the night

Gone forever is your might!

Weakened be your mortal frame

With these words your strength I claim!

V: Проклятья

В игровых терминах такое проклятье можно интерпретировать, как уменьшение Силы рыцаря. Точное количество потерянных пунктов определяет Мастер, но верхний предел потери не должен превышать 4 пункта.

Условные проклятья: По своему действию эти проклятья зачастую гораздо более драматичны, чем постоянные. На самом деле, проклятье крестьянина попадает в эту категорию, поскольку рыцарь пребывает в полном порядке, но только до тех пор, пока не обнажит в бою клинок своего меча. В тот же момент рука, держащая меч, мгновенно ослабнет, нанося сильный удар его эффективности и престижу. В то время, как выражение проклятья в форме постоянного может понизить его Силу максимум на 4 пункта, выражение его в условной форме возымеет гораздо большее действие – в момент удара мечом оно может понизить его Силу до жалких 3-х пунктов! Такое понижение шансов попасть по врагу и сведение наносимых повреждений к минимуму, несомненно, будет болезненно напоминать ему о неправедно убитом крестьянине.

Включение условия избавления

Вот что делает проклятье в ролевой игре ещё более интересным: возможность либо жить с ним, либо избавиться от него. Когда проклятье несёт на себе мастерский персонаж, то избавление от него определяется, в основном, сюжетом приключения. Однако, если жертва проклятья – персонаж игрока, то ситуация приобретает гораздо большую значимость. В любом случае, проклятье тем интереснее, чем оно больше отличается от постоянной и неизбежной неприятности. Следовательно, в любое проклятье должна быть встроена возможность избавления. Для чёткости классификации все условия избавления от проклятья подразделены на два различных вида:

Уклонение: Возможно, самый лёгкий способ избавиться от проклятья – просто не предпринимать действий, которые активируют его действие. Иногда это сделать легко: жестокий рыцарь, избивший крестьянина, может избежать действия проклятья, используя в бою не меч, но булаву. Это совсем небольшая жертва, если только меч, который он вынужден отвергнуть, не фамильная реликвия или не наполнен могущественной магией. В любом случае, таким образом можно избежать действия проклятья, на самом деле не освободившись от него.

Иногда бывает возможно избежать основного вреда проклятья. Тщеславный принц, обретший по проклятью отвергнутой возлюбленной уродливую и отталкивающую внешность, может начать постоянно носить маску, что позволит ему жить более-менее нормально, даже и не избавившись от проклятья.

Искупление: Можно избавиться от проклятья, предприняв некое действие или перенеся в течение некоторого времени страдания необходимой тяжести. Способ, которым персона может освободиться от проклятья *обязан* быть связан с первопричиной проклятья. Более того, он *обязан* быть частью самого проклятья. Предположим, что проклятье крестьянина было сформулировано так:

You bring the blackness of the night

Your heart is evil, full of spite,

Until some fair amends you make,

Each sword you wield shall surely break!

Формулировка этого проклятья позволяет рыцарю избежать кары, если он сойдёт с пути зла. Если он станет честен и справедлив, то снова сможет владеть, с силой и гордостью, своим

излюбленным оружием. (Конечно, он может оказаться неспособен измениться, но это уже – его проблемы). Лучшее проклятье – то, которое действует *во благо*, *исправляя*, например, как наказание, используемое, чтобы отучить ребёнка врать.

Определение тяжести проклятья

Последний аспект, учитываемый при создании проклятья – его относительная тяжесть. Как правило, проклятья можно подразделить на пять различных степеней тяжести: *стесняющие* [*embarrassing*], *препятствующие* [*frustrating*], *мучающие* [*troublesome*], *опасные* [*dangerous*] и *смертоносные* [*lethal*].

Стесняющие проклятья: Эти, слабейшие из проклятий, используются для наказания небольших проступков. Вор, который украл у брата своего (который мог бы это перенести, но был шокирован таким предательством доверия) мог быть проклят на то, чтобы его руки стали чернее угля. Это проклятье практически не действует на игру, но добавляет пикантности и служит постоянным напоминанием вору о его грехе. При желании вор может замаскировать его воздействие тем, что станет носить перчатки (хотя ношение перчаток может повредить его воровским умениям). Другой пример стесняющего проклятья – бессердечный повеса, который проклят на то, чтобы заикаться, когда бы он ни заговорил с привлекательной женщиной.

Препятствующие проклятья: Эти проклятья – ответ на умеренные обиды. Они мешают повседневной жизни персоны и могут быть весьма впечатляющи по своему действию. Препятствующие проклятья часто имеют отрицательное воздействие на тот или иной аспект игровой механики. Если бы вор из вышеприведённого примера вытащил из кармана своего брата ценные золотые часы, то его можно было бы проклясть на беспрестанную дрожь в руках. Это вызвало бы понижение шансов успеха при использовании многих из его воровских умений – в то время, как он всё ещё способен бесшумно двигаться и прятаться в тенях, у него, безусловно, возникнут проблемы при краже из кармана или обезвреживании ловушки. Тяжесть штрафа определяет Мастер, но при его определении должны учитываться тяжесть преступления и эмоции персоны, наложившей проклятье.

Мучающие проклятья: Эти проклятья, наверное, наиболее полезны для создания приключений. Вообще, мучающие проклятья могут накладываться только за значительные преступления. Они драматически меняют жизнь своей жертвы, хотя и не подвергают её реальной физической угрозе. Проклятье, наложенное крестьянином на жестокого рыцаря – мучающее. Во многих случаях, эти проклятья воздействуют на один или более аспектов игровой механики. В случае с вором, например, он мог быть “награждён” отвращением к золоту, таким что даже простой вид этого металла причинял бы ему исключительную боль. Этот эффект можно усилить вселением в сердце вора неутолимой жажды золота, тем самым превращая его в скупца, который не может притронуться к тому, чего больше всего жаждет.

Опасные проклятья: Это поистине могущественная магия, которая может быть выпущена исключительно в ответ на величайшую несправедливость. Опасное проклятье радикально меняет образ жизни своей жертвы. Проклятье крестьянина могло бы попасть в эту категорию, будь оно более тяжким – например, если бы оно заставило бы усохнуть руку рыцаря, в которой он держит меч. Любое проклятье из этой категории может окончательно и полностью разрушить жизнь персоны. Если вор ослепнет в день, когда нарушит закон, то его карьера мошенника на этом завершится.

Не рекомендуется подвергать игровых персонажей воздействию проклятий такой силы, если только средства для его снятия не достаточно легко доступны.

V: Проклятья

Проклятье такой силы может заставить жертву превращаться в ликантропа на три ночи полнолуния. Тогда она сможет жить нормально, до тех пор, пока из-за горизонта не засияет свет полной луны.

Смертоносные проклятья: Это наиболее ужасающий тип проклятий, поскольку они совершенно разрушают образ жизни жертвы и могут даже привести к смерти. Единственная возможность наложить столь могущественное проклятье – в ответ на громадную несправедливость, и оно должно накладываться под воздействием сильнейших эмоций. Говорят, что эти проклятья исходят непосредственно от тёмных сил, как прелюдия к абсолютному разрушению кого-то, у кого не осталось надежды на искупление. В эту категорию попадает любое проклятье, которое совершенно трансформирует чьё-то физическое или умственное "я". Трансформация Страда фон Заровича в вампира была результатом воздействия именно такого проклятья.

Персонажи игроков никогда не должны попадать под воздействие проклятий этого типа, только если Мастер не хочет вывести персонажа из игры. В таком случае, игрок имеет право на предупреждение о потенциальной потере персонажа и ему должен быть предоставлен шанс раскаяния до того, как проклятье возымеет силу. Иначе в результате непременно возникнет враждебность, которая никому не доставит радости.

Проверки сил за наложение проклятья

Изречь проклятье – немалое дело на Демиплане Страха. Сама суть этого действия вызывает дрожь в ткани земли, которая может лишь привлечь внимание тёмных сил. Поэтому, как только проклятье произнесено, тот, кто это сделал, обязан сделать проверку сил Равенлофта (см. главу IV).

Шанс провалить проверку зависит от силы проклятья. Чем смертоноснее проклятье, тем вероятнее, что оно привлечёт внимание тёмных сил. В Таблице 9: Проверки сил за наложение проклятья приведены стандартные шансы провала проверки сил для проклятья данного уровня. Мастера могут свободно менять эти цифры, отталкиваясь от обстоятельств. Например, если проклятье высокооправданно, то вероятность наказания для наложившего его должна быть меньше, чем если проклятье было бы наложено из чистой злобы и недоброжелательства.

Таблица 9:

♣ Проверки сил за наложение проклятья ♣

Сила проклятья	**Проверка сил**
Стесняющее	2%
Препятствующее	4%
Мучающее	8%
Опасное	16%
Смертоносное	32%

V: Проклятья

Разрешение проклятья

Когда проклятье наложено, Мастер обязан решить, сработает ли оно, и если да, то какой у него точный эффект. Здесь приведено несколько рекомендаций к принятию таких решений.

Наиболее важный практический метод – если драматика событий благоприятствует срабатыванию проклятья, то оно сработает. *В игре AD&D, набор для кампаний значения не имеет, важно помнить, что ни одна таблица или численное правило не могут заместить понимание и суждение Мастера.* Это так же верно для проклятий, как и для столкновений, событий, любых проверок и боя (короче говоря, для *любых* бросков). Если для истории Мастера будет лучше, чтобы проклятье сработало, тогда оно сработает. С другой стороны, если оно препятствует развитию приключения, тогда оно не сработало; вот и всё!

Но всё же, есть те, кто требует, и не без оснований, таблицу, которая даст некоторое представление о процентных шансах срабатывания проклятья. Базовая вероятность того, что проклятье сработает, равна 0%. Когда проклятье наложено, Мастер должен учесть каждый модификатор в приведённой ниже таблице и затем сделать бросок, согласуясь с окончательной суммой.

♣ Таблица 10: Шансы успешности проклятья ♣

Результат проверки сил	Модификатор
Успех	-25%
Провал	+25%
Оправданность	Модификатор
Высокооправданное	+10%
Оправданное	0%
Неоправданное	-10%
Эмоциональное состояние	Модификатор
Сильновозбуждённое	+15%
Возбуждённое	+5%
Нормальное	-10%
Происхождение	Модификатор

V: Проклятья

Вистани	+25%
Другая нация Равенлофта	+10%
Не-местное	-10%
Мужчина	-5%
Женщина	+10%
Тип персонажа	Модификатор
Заклинатель	+5%
Не-заклинатель	-5%
Законопослушный	-5%
Хаотичный	+5%
Добрый	-10%
Злой	+10%
Драма проклятья	Модификатор
Высокая	+25%
Средняя	0%
Низкая	-25%
Важные основы проклятья	Модификатор
Упоминание игровой механики	-15%
Включение широких ограничений	-15%
Не подогнано к жертве	-15%
Нет условия освобождения	-15%

V: Проклятья

Наложение проклятий персонажами игроков

Проклятья могут быть очень могущественны. При правильном использовании они могут ошеломляюще подействовать как на приключение, так и на персонажей, в него вовлечённых. Однако, этот же самое возможное воздействие может привести Мастера в отчаяние, если оно обрушится на приключение непредвиденно. Даже сильнейшие усилия Мастера могут быть разрушены случайно брошенным проклятьем. Это означает, что персонажи игроков не должны иметь возможность кидаться проклятьями направо и налево.

Это не означает, что персонаж игрока лишается возможности наложить проклятье. Проклятья могут быть забавны (в терминах игры) и игроки ожидают забав, когда посещают царство воображения Мастера, поэтому позвольте персонажам игроков изрекать проклятья, но тщательно контролируйте этот процесс и сопутствующие ему обстоятельства.

Мастер должен уделять тщательное внимание использованию проклятий персонажем игрока. Нужно строго соблюдать правила, регламентирующие содержание и стиль проклятья, но что важнее всего – проклятье должно быть в достаточной степени драматично. Предположим, примера ради, что персонажи охотятся на вампира в дебрях Валахана. На лесистых берегах реки Арден, сразу за Хабелинком, им показалось, что они загнали монстра в угол. На самом-то деле, это они попались в его ловушку. Один из их числа был убит при нападении вампира, а остальные получили ранения и не смогли последовать за монстром, когда тот растворился в ночи. Если умерший персонаж не был высосан досуха, то Мастер может позволить ему произнести несколько последних слов; предсмертными словами персонаж проклинает вампира, который его убил. Сходным образом, если один из персонажей группы имел особые взаимоотношения с покойным, он или она могут поддержать павшего и изречь слезное проклятье в отношении вампира, который победил их возлюбленного спутника.

Такие проклятья, конечно, всё равно требуют проверки сил Равенлофта и одного этого может быть достаточно, чтобы удержать многих игроков от их применения. Если игроки настаивают на частом использовании проклятий, игнорируя угрозу, которой они себя подвергают, поставляясь под взгляд тёмных сил, просто перестаньте делать проверки. Примите, что они автоматически проваливаются. Мастер, возможно, придёт к заключению, что игрок, чей персонаж начал постепенно превращаться рептилиеобразного обитателя болот, станет менее склонен к принятию будущих даров тёмных сил.

Эксклюзивность проклятий

В качестве общего правила, любой индивидуум – персонаж игрока или мастерский персонаж – может одновременно нести на себе только одно проклятье. Иначе же поистине злая “скотина” – тип персоны, который может послужить прекрасным противником в любом приключении – очень скоро стал бы столь перегружен проклятьями, что превратился бы в ущербного калеку. Что за бесполезная трата отличного злодея, которым он мог бы стать! Следовательно, ни одно проклятье не может подействовать на персонажа, если он уже страдает от другого проклятья.

Важное замечание, которое здесь необходимо сделать, касается владык доменов. По определению, все они страдают от самого ужасного проклятья из всех: они правят доменом в Равенлофте. Следовательно, любое проклятье, которое игроки могут пожелать на них наложить, обречено на провал.

VI: Заклинания в Равенлофте

Равенлофт изолирован от внешних сил, особенно тех, что принадлежат к добру. В результате этого действие некоторых заклинаний изменяется, в частности тех, которые принадлежат к предсказанию, вызыванию и некромантии Кроме этого, в конце главы приведено несколько заклинаний, уникальных для этого набора для кампаний.

Жрецы и волшебники не знают о новом действии того или иного заклинания до тех пор, пока не активируют его, после чего они мгновенно о этом узнают, если, конечно, в описании заклинания не утверждается обратное (пример – *ЭСВ*). Эффект действия любого магического предмета, который активирует или имитирует видоизменённое заклинание тоже подвергается тем же изменениям, что и заклинание. Но в таком случае пользователь не уведомляется о произошедших изменениях.

Магия жрецов

Жрецы, пожалуй, больше любого другого класс страдают из-за выбора рода занятий, поскольку тёмные силы искажают связь между верующим и покровительствующими ему богами или богинями, пытаясь изолировать его от источника силы.

Кооперативная магия: В общем и целом, кооперативная магия в Равенлофте изменениям не подвергается. Идея того, что несколько жрецов будут совместно молиться, чтобы получить единый эффект заклинания, никак не затрагивает сферы интересов демиплана.

Магия веры: Магия веры работает на принципе силы благочестия, которая накапливается посредством массового поклонения. Чем больше верующих, тем сильнее магия. Поскольку в Равенлофте мало организованных религий, то воспользоваться магией веры трудно. В Равенлофте есть немного подпольных и несколько официальных религий. Например, домен Г'Хенна управляется злым жрецом, способным управлять магией веры значительной мощи.

Квест-заклинания: Большая часть правил, относящихся к этому виду заклинаний, остаётся неизменной. Квест-заклинания оставляются для ситуаций, которые затрагивают коренные интересы божества. Поскольку ни одна сила не имеет своих явных интересов в Равенлофте, то вероятность дарования квест-заклинания весьма мала. (Даже силы, представляющие добро, закрывают глаза на происходящее в Равенлофте). Недостаточно сказать, что квест-заклинание должно быть даровано во истребление сил зла. Причина обязана быть более тесно связана с интересами дарующих сил.

Изменения квест-заклинаний, описанные в этой главе, необязательны. Чтобы получить квест-заклинание, требуется прямое вмешательство силы и это подразумевает, что божество способно пересилить ограничения Равенлофта. Мастер должен вынести своё решение, основываясь на интересах приключения и кампании. Если для них благоприятнее исходное определение квест-заклинания, то Мастер должен следовать ему. Помните, что стиль этого набора для кампаний – Готический Хоррор – персонажей надо запугивать и внушать им чувство бессилия (но предполагается, что у них остается *возможность* победить).

Сфера вызывания: Заклинания этой сферы ограничены. В рассматриваемом домене может и не быть полного "набора" животных и монстров, а жрецы не могут вызвать существо, не обитающее в данном домене. Чтобы определить, может ли данное конкретное животное обитать здесь, изучите описание домена. Если там не утверждается обратное, Мастер может счесть, что доступны все обычные животные. Однако, если вызываемое животное относится к виду, контролируемому владыкой домена, то его власть превозмогает магию жреца. Будучи вызвано, животное всё равно появляется, но может быть настроено и недружелюбно, в зависимости от инструкций владыки.

Возможен вызов существ и извне Равенлофта, но они, скорее всего, будут *чрезвычайно раздосадованы*, когда (и если) поймут, что им нужно искать способ возвращения домой. Не-злые

существа, вероятнее всего, захотят получить как минимум очень обоснованные объяснения, а злые существа скорее всего нападут на жреца, как только представится возможность. Конкретные эффекты активации и возможные реакции существ, появляющихся на вызов жреца, см. далее, в описании соответствующих заклинаний.

Сфера войны: Заклинания этой сферы предназначены к использованию в рамках правил Battlesystem ® или игр Battlesystem *Skirmishes*, но эти правила редко используются в Равенлофте, поскольку Готические Ужасы плохо сочетаются со средневековыми битвами. Однако есть одна ситуация, в которой приемлемо применение заклинаний Войны. По какому-то поводу группа разъярённых селян (обычно вооружённая факелами и вилами) устраивает охоту за монстром. Это классическая сцена из старых фильмов ужасов. Некоторые заклинания сферы Войны вполне можно накладывать на толпу разгневанных крестьян.

Эти заклинания не могут сколотить отряд или воодушевить толпу на преследование монстра. Должна заранее создаться ситуация, в которой собрались толпа или отряд, выражая намерение затравить монстра, вломиться в замок, или принять участие в ещё какой-нибудь групповой боевой деятельности. Чтобы квалифицировать по терминологии Battlesystem толпу как юнит (подразделение), она должна состоять как минимум из 10 взрослых человек. Всё, что по численности меньше 10 – просто кучка отдельных личностей.

Каждый отряд обязан иметь лидера. Обычно это наиболее разгневанный член толпы, некто, кто лично был задет ситуацией или монстром. Если даже лидер падёт, то есть шанс 25%, что из рядов отряда выдвинется новый лидер. Это тоже должен быть кто-то, кого лично задела ситуация или монстр.

Мораль отряда равна 9. При использовании в приключении толпы и отряды не делают проверок на страх или ужас, это оставлено на долю отдельных личностей. Отряд делает проверку морали в любой ситуации, когда это необходимо по правилам игры AD&D и в любой ситуации, в которой в Равенлофте отдельная личность делала бы проверку на страх или ужас.

Измененные заклинания жрецов

Перечисленные ниже заклинания жрецов в Равенлофте работают по-другому. Заклинания, помеченные звёздочкой (*) требуют проверки сил Равенлофта. Описание изменений следует за таблицей, в дополнение к правилам в *Справочнике Игрока* и *Томе Магии*. Реверсия заклинания приводится через косую черту за прямой версией. Версии, которые в Равенлофте работают как обычно, заключены в скобки.

♣Таблица 11: Изменённые заклинания жрецов♣

Анализ баланса [*Analyze balance*] (1)	*Вызов лесных обитателей* [call woodland beings]	*Астральное заклинание* [astral spell] (7)
Храбрость [*Courage*]	*Карманное измерение* [dimensional folding]	*(Дыхание жизни). Дыхангие смерти** *[(Breath of life) / Breath of death]*
Обнаружение зла/добра [*Detect evil/good*]	*Фокусировка* [focus]*	*Вызвать элементаль земли/ изгнать элементаль земли [Conjure earth elemental | Dismiss earth elemental]*
Чтение эмоций [*Emotion read*]	*Присоединение к астральному путешественнику* [join with astral traveler]	*Врата** [Gate]
Определение возраста [*Know age*]	*Лидерство / нерешительность* [leadership / doubt]	*Святое слово / оскверняющее слово** [holy word / unholy word]
Боевой дух [*Morale*]	*Изменение памяти* [modify memory]*	*Реинкарнация* [Reincarnation]*
Разговор с астральным путешественником [*Speak with astral traveler*]	*Управление вероятностью* [probability control]	*(Восстановление)/ Высасывание энергии** *[(Restoration) / energy drain*]*
Перехват мысли [*Thought capture*]	*Раппорт* [rapport]	*Воскрешении* / уничтожение** [resurrection / destruction]
Создание священного символа [*Create holy symbol*]* (2)	*Отражающий бассейн* [reflecting pool]	*Теневые орудия* [shadow engines
Определение мировоззрения [*Know alignment*]	*Мыслевещание* [thought broadcast]	*Дух силы* [spirit of power]*

VI: Заклинания в Равенлофте

Чтение разума [Mind read]	*Стазис погоды* [weather stasis]	*Подмога* [succor]
Таинственная передача [mystic transfer]	*Слияние* [Commune] (5)	*Неуправляемая погода* [uncontrolled weather]
Дремота [nap]	*Рассеяние зла/рассеяние добра* [dispel evil/dispel good]	*Орда животных* [animal horde] (Квестт)
Сплочение [rally]	*Магический источник* [magic font]	*Rheu cjkytxyjq gskb* [circle of sunmotes]
Освящение / *осквернение* [sanctify / defile]*	*Смещение планов* [plane shift]	*Соответствие* [conformance]
Поднять мертвецов [animate dead]* (3)	*Квест* [quest]	*Рой элементалей* [elemental swarm]
Астральное окно [astral window]	*Оживление*/Умерщвление** [raise dead/slay living]	*Эфирная прогулка* [etherwalk]
Выбор будущего [choose future]	*Истинное зрение* [true seeing]	*Дорога* [highway]
Насылание болезни [cause disease]*	*Состарить существо* [age creature]*	*Допрос образа* [imago interrogation]
Управление эмоциями [emotion control]	*Вызвать элементаль огня/изгнать элементаль огня* [conjure fire elemental/dismiss fire elemental]	*Планарный квест* [planar quest]
Притворная смерть [feign death]*	*Найти путь* [find path]	*Откровение* [revelation]
Рука помощи [helping hand]	*Великий круг/черный круг* [the great circle/the black circle]*	*Буря мести* [storm of vengeance]
Защита от негативного плана [negative plane protection]	*Объединение разумов* [group mind]	*Нашествие нежити* [undead plague]*
Снятие проклятья / *наложение проклятья* [remove curse / bestow curse]*	*Островок стабильности* [land of stability]	*Охранная матрица* [Ward matrix]
Разговор с мертвецом [speak with dead]*	*Жгучая сфера Сола* [Sol's searing orb]	
Отказ [abjure] (4)	*Слово возврата* [word of recall]	

Заклинания 1-го уровня

Анализ баланса [*Analyze balance*]: В Равенлофте ни одно заклинание и ни один магический предмет не могут обнаружить в мировоззрении существа зло или добро. При оценивании на сколько "степеней" существо отстоит от нейтральности единственно возможными ответами являются 1 и 0: Заклинание будет определять только то, что существо законопослушно или хаотично (на 1 от нейтральности) или нейтрально (0 от нейтральности). Это же правило применяется к анализу мировоззрения местности, объектов или чего угодно ещё.

Храбрость [*Courage*]: Как было замечено ранее для заклинаний сферы Войны, этим заклинанием можно придать храбрости толпе крестьян. В первый раз, когда им надо будет делать проверку морали, они её автоматически проходят. Скорее всего это будет, когда они впервые увидят монстра вблизи. К несчастью для отряда, для того, чтобы начать схватку с монстром, безусловно необходима вторая проверка морали. Заклинание действует до следующей зари или в течение 12 часов, смотря что дольше.

Обнаружение зла [*Detect evil*]: В Равенлофте никто не может с помощью магии обнаруживать зло. Это заклинание и его реверсия не работают.

Чтение эмоций [*Emotion read*]: Это заклинание в Равенлофте остаётся неизменным, но Мастер должен учитывать, что обладающая свободой воли нежить может создать барьер ложных мыслей и эмоций. В общем-то, нежити трудно и неприятно проецировать благородные эмоции любви, симпатии, сострадания и т.д. Она скорее будет применять нейтральные или негативные эмоции, такие, как раздражение, гнев, зависть и ненависть.

Определение возраста [*Know age*]: Это заклинание оценивает возраст физического тела. В применении к нежити оно может дать весьма интересные ответы. Старение тел некоторых видов нежити, например вампиров, останавливается в момент их смерти. В действительности вампиру может быть 400 лет, но его "законсервированному" телу – 37. Зомби, скелеты и т.п. не имеют консервации тел. Это верно и для бестелесных существ, таких, как привидения [ghosts] и баньши. На них заклинание работает нормально.

VI: Заклинания в Равенлофте

Любое существо, чьё тело перестало стареть, получает спасбросок от этого заклинания. Если он успешен, то заклинание определяет только кажущийся возраст тела. Если спасбросок провален, то оно определяет истинный возраст с момента рождения существа.

Боевой дух [*Morale*]: Как указано в *Томе Магии*, это заклинание повышает боевой дух юнита. В Равенлофте его наиболее вероятная мишень – толпа селян, штурмующая замок или преследующая монстра. Будучи поднят на 1, боевой дух отряда равен 10. Будучи поднят на 3, боевой дух равен 12. Это повышение действует или до следующей зари, или в течение 12 часов, смотря что дольше.

Разговор с астральным путешественником [*Speak with astral traveler*]: Поскольку астральное путешествие в Равенлофте не работает, то там нет и астральных путешественников, на которых можно было бы использовать это заклинание. Если по какой-нибудь вопиющей причуде законов домена все же состоится встреча с астральным путешественником, тогда заклинание работает нормально.

Перехват мысли [*Thought capture*]: Это заклинание аналогично метапсионическому таланту *ретроспекции* [*retrospection*]. Оно использует то, что есть бродячие мысли, которые вырвались от своих владельцев. В Равенлофте эти мысли по-прежнему несут на себе отпечаток личности того, кто их создал, и мысли владык доменов сильнее остальных. В результате, есть шанс 10%, что активация заклинания *перехват мысли* захватит мысль владыки домена. Если владыка домена регулярно посещает место, в котором активируется это заклинание, или сильно этим местом интересуется, то шанс повышается до 50%.

Такие мысли могут быть пропитаны омерзительным злом и ужасами, которые не пришли бы в голову простому смертному. В зависимости от перехваченных мыслей, у жреца может возникнуть необходимость сделать проверку на ужас или безумие. Мысли, порождаемые сильными ужасами и страданиями обладают огромным эмоциональным весом и поэтому они, скорее всего, будут пойманы первыми.

Заклинания 2-го уровня

Создание священного символа [*Create holy symbol*]: Это заклинание работает нормально, но владыка домена мгновенно узнаёт, что где-то в пределах его домена был создан священный символ. Если этот символ любого из злых мировоззрений, то это всё, что узнаёт владыка. Если этот символ любого из нейтральных мировоззрений, то владыка определяет его местоположение с точностью до площади диаметром 10 миль. Если же он любого из добрых мировоззрений, то владыка узнает местоположение жреца до радиуса в 1 милю. Создание злого священного символа служит основанием для проверки сил Равенлофта.

Определение мировоззрения [*Know alignment*]: Равенлофт экранирует зло. Как и при стандартной версии этого заклинания, жертва получает спасбросок, чтобы полностью избежать определения. Даже если он провален, то заклинание может обнаружить только хаотичность, нейтральность или законопослушность; оно *никогда* не определяет зло или добро.

Чтение разума [Mind read]: Это заклинание имеет трудности с проникновением через барьер фальшивых помыслов, воздвигаемый нежитью, обладающей свободой воли. Несмотря на то, что обычный народ не получает спасброска, нежить, обладающая свободой воли, его делает. Если спасбросок успешен, то нежить может вложить в “мысленный невод” заклинателя какие ей только угодно помыслы. Если спасбросок провален, то жрец проникает сквозь завесу и внедряется в зловещие глубины разума этого существа. Он узнает всё, перечисленное в описании заклинания. Однако, соприкоснувшись с ужасом, обитающим в разуме нежити, он *обязан* сделать проверку на безумие.

VI: Заклинания в Равенлофте

Проверка на безумие может также потребоваться при чтении разума некоторых живых существ, если их разумы до краёв наполнены омерзительным злом – прекрасный пример таких существ – это живодёры разума [mind flayers]. Иногда нежить предпочитает не сопротивляться заклинанию, позволяя жрецу взглянуть на то, что не предназначено взгляду смертных.

Таинственная передача [mystic transfer]: в отличие от многих заклинаний в Равенлофте, это способно пересекать барьеры, разделяющие домены. Однако, чтобы прервать связь, лорду любого домена достаточно просто закрыть границы.

Дремота [nap]: Это заклинание может нейтрализовать эффекты проваленной проверки на страх, так как прошествие некоторого времени и хороший сон позволяют страху пройти. Заклинание *дремота* не столь успешно действует на последствия проваленной проверки на ужас, но после наложения этого заклинания жертве проваленной проверки на ужас позволяется новая. Оно также даёт короткую передышку при результате “одержимость” [obsession], даже если новая проверка на ужас провалена. Это освежающее заклинание уничтожает любые накопившиеся штрафы.

Сплочение [rally]: Несмотря на то, что оно создано для использования в рамках BATTLESYSTEM, это заклинание можно применить к толпе или отряду крестьян. Если отряд провалил проверку морали (и, вероятно, убегает от зрелища), это заклинание может снова сплотить и воодушевить её. Делается новая проверка морали и, если она успешна, отряд возвращает себе потерянное самообладание и способен снова перейти к решительным действиям.

Освящение / *осквернение* [sanctify / defile]: *Освящение* в Равенлофте работает нормально. При наложении в “каверне зла” [“sinkhole of evil”] эффекты взаимно нейтрализуются. На время действия заклинания не применяются ни положительные, ни отрицательные модификаторы. Если площадь каверны превышает область действия заклинания, то площадь, не покрытой заклинанием, остаётся каверной зла, со всеми своими прежними модификаторами.

Осквернение добавляет свои “бонусы” к таковым каверны, делая место ещё более скверным и злым. Использование этой версии заклинания – повод для проверки сил Равенлофта.

Заклинания 3-го уровня

Поднять мертвецов [animate dead]: Это заклинание в Равенлофте работает даже слишком хорошо. Обычно заклинатель способен анимировать некоторое число скелетов или зомби, сумма HD которых приблизительно равна его уровню. Когда же жрецы активируют это заклинание здесь, в Равенлофте, они анимируют нежити *в два раза больше* обычного количества (Используйте стандартную формулу, но удвойте результат). Заклинатель может добавлять столько HD монстрам, сколько ему угодно, до тех пор, пока сумма не больше, чем его удвоенный уровень. Помните, что количество HD у нежити влияет на её изгнание. Те, чьи HD превышают уровень заклинателя, могут попробовать сделать спасбросок от заклинания, чтобы вырваться из-под его контроля.

Активация этого заклинания вызывает проверку сил Равенлофта.

Астральное окно [astral window]: посредством большинства заклинаний Астральный План на Равенлофте недоступен. Однако, *астральное окно* не пытается ничего перемещать между Равенлофтом и Астральным Планом. Другими словами, заклинание работает нормально, но существа не могут покинуть Равенлофт сквозь это окно. Тем не менее, они все равно могут *войти* в Демиплан Страха, если преуспеют с броском, описанным в соответствующей статье *Тома Магии*.

Насылание болезни [cause disease]: Реверсия *лечения болезни*, это заклинание провоцирует Проверку сил Равенлофта.

VI: Заклинания в Равенлофте

Выбор будущего [choose future]: Большая часть этого заклинания остаётся в Равенлофте неизменной. Однако для альтернативного будущего проверки ужаса не делаются заново. Делается один бросок и он применяется для обоих вариантов будущего (свершившегося и альтернативного). (Если возникнет такая необходимость, Мастер может бросить несколько кубиков, чтобы создать видимость того, что был возможен и другой результат).

Управление эмоциями [emotion control]: это заклинание в Равенлофте не изменяется. Эффект *храбрость [courage]* может быть применен для ликвидации последствий проваленной проверки на страх. В этом случае он уничтожает страх, но не дает своих обычных бонусов. Это заклинание ничем не может помочь при проваленной проверке на ужас.

Притворная смерть [feign death]: Это заклинание вынуждает своего активатора сделать проверку сил Равенлофта.

Рука помощи [helping hand]: Эта призрачная рука не способна пересечь границы домена. Если персона или существо находятся не в том же домене, что и жрец, активировавший это заклинание, то рука не может их найти.

Защита от негативного плана [negative plane protection]: Равенлофт изолирует нежить от влияния других планов. Атакующая нежить получает от воздействия этого заклинания лишь 1d6 пунктов повреждений, но может попытаться сделать спасбросок от смертельной магии, чтобы совсем не получить никаких повреждений.

Снятие проклятья / наложение проклятья [remove curse / bestow curse]: *снятие проклятья* плохо работает в Равенлофте, здесь его время действия ограничено, а вовсе не вечно. Мишень этой магии может сделать успешный спасбросок от заклинания, временно избавившись от проклятья, но время освобождения составляет один оборот игры за каждый уровень заклинателя. Проклятья в Равенлофте очень могущественны (см. главу V). Чем сильнее проклятье, тем менее вероятно, что простое заклинание сможет приостановить его действие. Используйте нижеприведённую таблицу для определения модификаторов к спасброскам в зависимости от силы проклятья.

Наложение проклятья работает согласно описанию, но его применение требует проверки сил Равенлофта со следующими модификаторами (положительные процентные величины во вспомогательной таблице ниже).

Проклятье	**Модификатор**
Стесняющее	0
Препятствующее	-1 (+1%)
Мучающее	-2 (+2%)
Опасное	-3 (+3%)
Смертоносное	-6 (+6%)

Разговор с мертвецом [speak with dead]: Это заклинание требует проверки сил Равенлофта.

Заклинания 4-го уровня

Отказ [abjure]: обычно это заклинание отправляет домой существ родом с Внешних Планов. Шанс успеха заклинания составляет 50% плюс (или минус) 5% за каждый положительный (или отрицательный) уровень разницы между заклинателем и мишенью. В Равенлофте, при успешном

срабатывании, это заклинание посылает существо в случайным образом выбранное место на *этом* демиплане, *а отнюдь* не на родной план.

Вызов лесных обитателей [call woodland beings]: малый народец, перечисленный в *Справочнике Игрока* не населяет ни один из известных доменов Равенлофта. Более того, владыка домена, в котором это заклинание было активировано, управляет действием заклинания. Владыка способен в ответ на этот призыв послать любое существо, обитающее в его земле. Безусловно, это существо будет повиноваться инструкциям владыки, а не заклинателя.

Карманное измерение [dimensional folding]: Это заклинание не может соединять области в различных доменах. Жрец неспособен искривить пространство демиплана так, чтобы соединиться с любой территорией вне домена, в котором оно было активировано.

Фокусировка [focus]: большинство владык доменов способны засечь активацию этого заклинания. Они знают, что кто-то в домене его активировал, но не знают точно где именно. *Фокусировка*, посвящённая злому мировоззрению не даёт более никакой информации. Место активации, посвящённого нейтральному мировоззрению, может быть определено с точностью до 1 мили. То же, но для доброго мировоззрения определяется с точностью до 100 ярдов.

Не все владыки способны засечь в своём домене наличие фокусировки. Владыки, которые погружены в изучение тайн магии, скорее всего это смогут, также как и те, чьё происхождение сверхъестественно. Однако, владыки, чьё происхождение более обыкновенно или смертно, обычно лишены такой способности. Например, Страд фон Заровich, Азалин или Харкон Лукас практически безусловно могут засечь фокусировку. С другой стороны, Влад Драков и Ивена Борици этого не могут.

Заклинание *фокусировка* (как указано в *Томе Магии*) содержит лишь добрые эффекты, которые могут быть встроены в фокус. Некоторые перечисленные заклинания реверсивны и действие обратных версий тоже можно использовать. Во вспомогательной таблице перечислены заклинания, поддающиеся воздействию.

♣ Заклинания, на которые действует *фокусировка*♣

Ускоренное выздоровление [Accelerate healing]
Барьер от паразитов [Anti-vermin barrier]
Аура комфорта [Aura of comfort]
Благословение / Проклятье [Bless / Curse]*
Успокоение хаоса [Calm chaos]
Исцеление слепоты / насылание слепоты[Cure blindness / cause blindness]*
Исцеление болезни / насылание болезни [cure disease/cause disease]*
Обнаружение лжи / необнаружимая ложь [Detect lie / undetectable lie]
Рассеяние зла / рассеяние добра [dispel evil / dispel good]*
Монстр-охранник [Efficacious monster ward]
Элементальный запрет[Elemental forbiddance]
Управление эмоциями† [emotion control]
Определение мировоззрения / неопределимое мировоззрение [know alignment / undetectable alignment]
Островок стабильности [Land of stability]
Защита от зла/защита от добра [Protection from evil / protection from good]*
Очищение воды и пищи/ загноение воды и пищи [Purify food & drink / putrefy food & drink]*
Снятие страха/ насылание страха [Remove fear / cause fear]
Замедление гниения [Slow rot]

VI: Заклинания в Равенлофте

Наречия/ бормотание [Tongues / babble]
Истинное зрение/ ложное зрение [True seeing / false seeing]
Стража нежити [Undead ward]
Зона свежего воздуха [Zone of sweet air]
Зона правды [Zone of truth]

* Использование фокусировки на этих заклинаниях вызывает проверку сил Равенлофта, но использование обратных версий её не вызывает. Создание фокуса, посвящённого злому божеству, вне зависимости от заклинания под *фокусировкой*, тоже повод для проверки сил Равенлофта.
† Должна быть задана одна эмоция.

Присоединение к астральному путешественнику [join with astral traveler]: В Равенлофте это заклинание просто не работает, поскольку он размещается на Плане Эфира, не имея никаких связей с Астралом.

Лидерство / *нерешительность* [leadership / doubt]: Использование *лидерства* в рамках Battlesystem в Равенлофте неприемлемо. Однако жрец может выделить в отряде одну персону и превратить его или её в лидера. Затем этот новый лидер может повести толпу на розыски монстра. Присутствие лидера даёт отряду бонус к морали, равный +1. Если во время охоты лидер погибнет, отряд обязан немедленно сделать проверку морали. Обратитесь к разделу “Сфера войны” (стр. 67) за дальнейшей информацией о отрядах и толпах крестьян.

Нерешительность уничтожает у персоны способности к лидерству. Если оно успешно наложено на лидера отряда, то отряд обязан немедленно сделать проверку морали. Даже если проверка успешна, у него нет более бонуса за наличие лидера. Он способен немедленно атаковать цель, находящуюся в пределах видимости, но если нет очевидной мишени, на которую толпа может излить свою ярость, то она рассеивается.

Изменение памяти [modify memory]: это заклинание способно нейтрализовать эффекты проваленной проверки на страх или ужас. Это делается либо стиранием воспоминаний об этом событии, либо таким их изменением, что ужас ситуации сглаживается.

Но это заклинание можно обратить и во зло. Оно может заставить заново пережить сцену, которая была поводом для проверки на ужас, причем жертва реагирует так, как если бы она снова оказалась там. Если прежняя проверка на ужас для этой ситуации была провалена, то результаты проверки могут снова начать ее мучить. Например, если результат был “антипатия”, то персонаж ощущает настоятельную необходимость панического бегства. Если прежняя проверка была успешна, жертва обязана снова сделать проверку на ужас, с бонусом за то, что однажды она ее успешно пережили (см. главу 3).

Принуждение персоны к повторному переживанию сцены ужаса с явной целью заставить ее провалить проверку – повод для проверки сил.

Управление вероятностью [probability control]: Это заклинание *не может* изменить вероятность провала или эффекты проверки на страх или ужас. Оно воздействует только на шансы успеха действия, предпринятого существом. Поскольку страх и ужас – не действия, но *реакции*, то это заклинание на них не действует.

Раппорт [rapport]: Конечно, нежить, обладающая свободой воли, может поставить барьер фальшивых мыслей. Если такое существо захочет войти с жрецом в рапппорт, у него есть выбор: оно может выдавать за барьер лишь невинные мысли и эмоции или может позволить жрецу на самом деле заглянуть в свою истинную суть.

Любая нормальная личность, пристально вглядевшаяся в ужасающие глубины разума нежити, обладающей свободой воли, обязана сделать проверку на безумие. Поэтому довольно часто нежить позволяет жрецу заглянуть в свой разум, зная, какие того ждут последствия.

VI: Заклинания в Равенлофте

Поскольку участники раппорта выбирают, какими эмоциями и мыслями делиться, то нежити нет необходимости открывать что-либо важное.

Отражающий бассейн [reflecting pool]: Вместо того, чтобы создать окно на другой план или местность, заклинание дает образ клубящихся туманов, и жрец в действительности видит конкретное место Туманов Равенлофта. Есть 10%-ный шанс, что когда жрец на него смотрит, в изображении мелькнет нечто действительно ужасное, вызывающее проверку на ужас.

Мыслевещание [thought broadcast]: Любая нежить, обладающая свободой воли, будучи подвергнута действию этого заклинания, вещает лишь фальшивые мысли. Она полностью управляет содержанием этих мыслей и может сделать их какими угодно, вплоть до полной противоположности истинным.

Те, кто находится в пределах действия этого заклинания, могут быть вынуждены, по решению Мастера, сделать проверки на страх, ужас или безумие, в зависимости от природы разума или мыслей жертвы заклинания.

Стазис погоды [weather stasis]: Действие этого заклинания не может одержать верх над контролем погоды владыки домена. Однако же, темный владыка может позволить заклинанию действовать нормально.

Заклинания 5-го уровня

Слияние [Commune]: поскольку Равенлофт изолирован от остальной вселенной [multiverse], то на Демиплане Страха это заклинание не действует.

Рассеяние зла/рассеяние добра [dispel evil/dispel good]: обычно это заклинание может вернуть существ, вызванных злыми чарами на их родной план, но от существ Равенлофта, чья суть – тьма и смерть, нельзя избавиться столь легко. Тем не менее, это заклинание сможет снять злые чары [evil enchantment]. Те же самые ограничения накладываются и на реверсию этого заклинания.

Магический источник [magic font]: Эффект действия заклинания аналогичен эффекту действия заклинания *отражающий бассейн* [reflecting pool], описанный выше: он показывает случайно выбранное место в Туманах, с вероятностью 10% появления в поле зрения столь отвратительного монстра, что его вид вызовет проверку на ужас.

Смещение планов [plane shift]: это заклинание перемещает персонажа в другой домен на территории Равенлофта. Оно не может помочь никому и ничему ускользнуть из жесткой хватки демиплана.

Квест [quest]: Обычно жертва, не следующая предписаниям этого заклинания, получает штраф –1 ко всем спасброскам, который со временем нарастает. В Равенлофте же заклинатель может назначить тем, кто не следует предписаниям квеста, и другое наказание. Наказание не может быть слишком тяжелым или угрожающим жизни, но оно должно постепенно ухудшаться, с каждым днем отклонения от квеста. Аналогично, следование квесту может постепенно снимать наказание. Например, персонаж может уменьшаться на 10% каждый день, пока он нарушает квест (отсчитывается от текущих размеров). Каждый день, когда персонаж следует квесту, один день уменьшения аннулируется.

Оживление/Умерщвление [raise dead/slay living]: Если мишень заклинания *оживление* проваливает свой бросок на выживание при воскрешении [resurrection survival], она становится нежитью, чей HD равен ее прежнему уровню. (Классификация нежити по HD дана в таблице 1: Изгнание

нежити, стр. 27 и на экране Мастера). Наиболее могущественные существа, которых подобным образом может создать заклинание *оживление* – это вампиры. Они сохраняют **все** качества и способности, которые у них были на момент смерти.

Активация этого заклинания (или его реверсии, *умервщление*) требует проверки сил Равенлофта.

Истинное зрение [true seeing]: Когда жрец пытается при помощи этого заклинания определить мировоззрение, определяется только ось закон-хаос, но не добро-зло. (См. выше *определение мировоззрения*). Во всех других отношениях заклинание действует согласно описанию в *Справочнике Игрока*, со следующими изменениями:

Заклинатель видит сквозь иллюзии и видения. К "видениям" не относятся призраки или другие неосязаемые создания – они реальны, хотя и не имеют физической природы. Нежить такой природы через это заклинание видима без изменений. Если они выглядят как обычные люди, то чаще всего это заклинание не изменяет восприятие заклинателя.

Становится очевидна истинная природа превращенных, измененных или зачарованных вещей. Ликантроп в зверином облике не считается превращенным, как и вампиры или аналогичные существа с естественными способностями к изменению облика. Как правило, если изменение облика относится к природным свойствам существа, то данное заклинание не обнаруживает изменения. "Превращение" должно быть результатом действия заклинания или квазимагических способностей.

"Зачарованное" существо находящееся под воздействием какого-нибудь управляющего заклинания, такого как *очарование* или *гейс*. *Истинное зрение* обнаруживает действие таких заклинаний. Вампиры и ликантропы управляют стаями животных при помощи зачарования, но не используют его при управлении подчиненными существами своего вида. Власть мастеров вампиров и ликантропов над своими подчиненными часто держится исключительно на силе личности.

Заклинания 6-го уровня

Состарить существо [age creature]: Любое гуманоидное существо, убитое этим заклинанием, должно сделать спасбросок от заклинания. Если он провален, то существо становится привидением. Намеренное убийство при помощи этого заклинания – повод для проверки сил Равенлофта. Реверсия этого заклинания, *возвращение молодости* [restore youth] на Демиплане Страха остается неизменно.

Вызвать элементаль огня/изгнать элементаль огня [conjure fire elemental/dismiss fire elemental]: вызванная элементаль огня не может покинуть Равенлофт при помощи заклинания *изгнать элементаль огня* или любого заклинания с аналогичным эффектом. Она должна найти свой собственный путь выхода с демиплана, точно так же, как персонажи игроков. Кроме этого, в Равенлофте труднее управлять вызванными существами. По прибытии, она делает спасбросок от заклинания со штрафом –2; успех броска означает, что она может действовать свободно. Это не означает, что элементаль автоматически атакует вызвавшего ее жреца, но такой исход весьма вероятен.

Найти путь [find path]: Это заклинание работает только в пределах одного домена; оно не может обнаруживать места [locations] вне него. Если домен ограничен Туманами, то заклинатель может сфокусироваться на них, чтобы достичь границы. Заклинание все равно помогает избежать воздействия заклинания *лабиринт* [maze] и помогает миновать ловушки. Как указано в *Справочнике Игрока*, оно не предсказывает и не учитывает действий враждебных существ.

Некоторые выходы с демиплана представляют собой физические локации. Если в домене присутствует такой выход, то заклинание может указать на него заклинателю, при условии, что

заклинатель знает о природе выхода и он существует в момент активации заклинания. В этом случае заклинание действует только один раунд за уровень заклинателя. Некоторые порталы появляются только при выполнении особых условий. Если на момент активации заклинания их нет, то *найти путь* не срабатывает.

Великий круг/черный круг [the great circle/the black circle]: нежить в Равенлофте сильнее, чем на любом другом плане или мире [realm]. На Демиплане Страха *великий круг* действует менее эффективно: любая нежить с 6 или менее HD разрушается, оказавшись в области действия круга. Вся остальная нежить получает по 1d6 пунктов повреждений за каждого жреца, находящегося в круге. Существа злых мировоззрений получают по 1d4 пунктов повреждений за каждого жреца в круге. В обоих случаях существа могут сделать спасбросок от смерти, чтобы уменьшить повреждения вдвое.

Черный круг работает так, как описано в *Томе Магии* [Tome of Magic]. Однако, его активация вызывает проверку сил Равенлофта для каждого жреца, находящегося в нем.

Объединение разумов [group mind]: это заклинание основано на заклинании *раппорт* (см. выше). Ограничения, накладываемые на это заклинание применяются и к *объединению разумов*. По существу, любой, кто ощутил внутренний мир разума нежити, обладающий свободой воли, обязан сделать проверку на безумие.

Островок стабильности [land of stability]: это заклинание не может пересилить способности владыки к управлению своей землей, но он может позволить ему работать нормально. Если в описание его сил включены контроль над землей или любые эффекты, присутствующие в описании данного заклинания, то он может преодолеть действие этого заклинания, как только этого пожелает. (Равенлофт наделяет своих немногих любимцев огромной силой в пределах их доменов).

Жгучая сфера Сола [Sol's searing orb]: Свет от этого заклинания считается эквивалентом дневного света. Вампиры и другие существа, на которых действует дневной свет, получают от этого заклинания такие же повреждения, как если бы стояли на открытом пространстве солнечным летним днем на протяжении фракции раунда.

Слово возврата [word of recall]: Это заклинание работает нормально, с одним исключением: оно не может перемещать персонажа между планами.

Заклинания 7-го уровня

Астральное заклинание [astral spell]: Поскольку Равенлофт лежит на плане Эфира и полностью отрезан от всей остальной вселенной, то это заклинание не работает.

Дыхание смерти [breath of death]: это заклинание, реверсия заклинания *дыхание жизни* [breath of life], вынуждает заклинателя сделать проверку сил Равенлофта.

Вызвать элементаль земли [conjure earth elemental]: аналогично заклинанию *вызвать элементаль огня*. См. выше.

Высасывание энергии [energy drain]: это заклинание, реверсия заклинания *восстановление* [restoration], вызывает проверку сил.

Врата [Gate]: врата ведут внутрь, но не наружу; вызванное существо не может автоматически покинуть Равенлофт. Наоборот, это существо обязано найти свой выход, как и любое другое

создание. Такое пленение часто разъяряет монстра, побуждая его напасть на заклинателя и любых его спутников.

При активации этого заклинания заклинатель стареет на пять лет и обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Святое слово / оскверняющее слово [holy word / unholy word]: Заклинатели могут использовать любую из версий этого заклинания лишь на родном для них плане бытия. Следовательно, персонажи игроков не могут использовать *святое слово* в Равенлофте, как и не могут быть выброшены с него при помощи реверсии этого заклинания. Любой житель Равенлофта может активировать это заклинание. Однако же, если заклинатель пытается "выдавить" существ с демиплана, то они лишь переносятся в случайно выбранные места в пределах Равенлофта. Существо не может войти в пределы видимости заклинателя в течении полного дня.

Персонажи, активирующие *оскверняющее слово*, обязаны сделать проверку сил.

Реинкарнация [Reincarnation]: в Равенлофте это заклинание может вполне реально реинкарнировать персону в нежить. Шанс этого составляет 1% за уровень заклинателя. Персона становится монстром, HD которого равны бывшему уровню опыта персонажа. (См. Таблицу 1: Изгнание нежити (на стр. 27 и на экране Мастера; в ней перечислена нежить в зависимости от HD)). Как и *оживление* [raise dead], описанное выше, это заклинание не может создать нежить могущественнее вампиров. Вампиры сохраняют все способности, которыми обладали при жизни и все еще могут выглядеть обыкновенными людьми.

Активация этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Воскрешение / уничтожение [resurrection / destruction]: См. описанное выше *оживление*; эффекты те же самые. Заклинание, как и его реверсия, требуют проверки сил.

Теневые орудия [shadow engines]: когда заканчивается время действия этого заклинания, оно аннулируется или прерывается по любой причине, есть шанс 50%, что из рассыпавшихся иллюзий вылетят маленькие орды настоящих теней (см. *Бестиарий* [Monstrous Manual]). Броски делаются по мере истаивания каждого орудия. Каждое орудие порождает 2d8 теней, у которых нет ни лояльности, ни особой ненависти к жрецу, но они совершенно определенно не находятся под его контролем.

Дух силы [spirit of power]: Это заклинание позволяет нескольким жрецам высокого уровня призвать аватару их божества. На данный момент это заклинание еще никогда не использовалось в Равенлофте. Совершенно определенно, что у божества достанет сил послать свою аватару и, таким образом, заставить заклинание сработать нормально. В чем нет уверенности, так это в том, сможет ли аватара вернуться. Односторонние врата Равенлофта делают этот вопрос весьма интригующим. Ни одно божество никогда не позволит, чтобы его аватара осталась пойманной Равенлофтом.

Пакт о взаимном невмешательстве между Силами вселенной делает совершенно невероятным то, что какое-либо божество, доброе или злое, когда-либо позволит своей аватаре сойти на демиплан. Они *могут* сделать это, но никогда этого не сделают. Причины этого неясны.

Даже попытка призвать аватару злого божества – повод для проверки сил.

Подмога [succor]: Это заклинание не может никого перенести за пределы Равенлофта. В остальных аспектах оно работает так, как описано в *Справочнике Игрока*.

Неуправляемая погода [uncontrolled weather]: некоторые владыки доменов способны управлять погодой или, как минимум, оказывать на нее некоторое влияние. Если сила владыки вступает в противоборство с этим заклинанием, то владыка автоматически одерживает верх. Хотя, в большинстве случаев, он не станет прилагать усилий к борьбе с этим заклинанием.

VI: Заклинания в Равенлофте

Квест-заклинания

Орда животных [animal horde]: Некоторые владыки доменов могут на своих землях управлять животными, или, хотя бы, отдельными их видами. Любые из тех, кто не находится под контролем владыки, могут ответить на призыв этого заклинания. Тем не менее, контроль темного владыки всегда одерживает верх над действием этого заклинания. Владыка часто позволяет животным ответить на призыв, хотя бы для того, чтобы разузнать, что это за жрец. Как только он это узнает, темный владыка может решить пересиливать или нет контроль жреца над животными.

Круг солнечной пыли [circle of sunmotes]: Свет от пылинок способен нанести вред существам, чувствительным к обыкновенному солнечному свету. Чувствительные вампиры могут быть полностью уничтожены, если будут открыты воздействию солнечной пыли один полный раунд.

Соответствие [conformance]: это заклинание не может воздействовать на шансы проверок на ужас. Тем не менее, проверки на страх уменьшаются до простого “бывает” [it-happens] или “не может быть” [it-doesn’t happen] результата.

Рой элементалей [elemental swarm]: По окончании времени действия этого заклинания, вызванные элементали не могут вернуться домой, что выводит их из себя. Когда заклинание прекратит свое действие, жрец больше не имеет над ними никакой власти и далее … все во власти воображения Мастера.

Эфирная прогулка [etherwalk]: Это заклинание переносит жреца и его группу на Границу Эфира – эта часть заклинания работает нормально. Оказавшись там, однако, жрец обнаружит, что продвинуться дальше в Эфир нет никакой возможности. Но он может в любой момент вернуться обратно в Равенлофт.

Дорога [highway]:это заклинание не может помочь пересечь границы домена, если они закрыты.

Допрос образа [imago interrogation]: Это заклинание позволяет духу жреца путешествовать по планам и временам. В Равенлофте он ограничен пределами демиплана, но не временем. Если же границы домена закрыты, то заклинатель не может их пересечь.

Планарный квест [planar quest]: Это заклинание в Равенлофте сильно ограничено. Есть только три плана, связь которых с Демипланом Страха достаточна для действия этого заклинания – это План Границы Эфира, Демиплан Тени и План Негативной Энергии. Даже эти планы позволяют путешественнику из Равенлофта лишь путешествовать по своим окраинам – путешественник должен либо навечно остаться на грани этих планов, либо вернуться в Равенлофт.

Откровение [revelation]: применяя даже это заклинание, жрец не способен отличить в Равенлофте зло от добра. Все ограничения, налагаемые на заклинание *истинное зрение*, применимы и к этому заклинанию.

Буря мести [storm of vengeance]: могущество владыки домена в управлении погодой пересиливает действие любого заклинания. Если у темного владыки есть силы управлять погодой, то он автоматически может усмирить эту бурю.

Нашествие нежити [undead plague]: в Равенлофте это заклинание работает намного лучше, чем на Основном Материальном Плане. Область действия равна 40000 квадратных ярдов, квадрат со

стороной 200 ярдов. Это соответствует 4000 скелетов. Эти скелеты изгоняются как зомби, используя таблицу “Изгнание нежити” из набора для кампаний Равенлофт (см. стр. 27).

Активация этого заклинания приводит к проверке сил Равенлофта.

Охранная матрица [Ward matrix]: это заклинание способно объединить удаленные охранные заклятья в сеть таким образом, что на каждое накладываются суммарные эффекты всех остальных. В Равенлофте это заклинание не может пробить границы домена. Поэтому в матрицу могут быть включены лишь те охранные заклятья, которые находятся в том же домене, что и заклинатель.

Магия волшебников

Волшебник, активировавший некоторые заклинания вызывания и призывания, может обнаружить, что их действие ограничено сложившимися обстоятельствами. Животные и зачарованные существа могут быть призваны, только если они есть в том домене, в котором находится волшебник. Если в описании конкретного домена не сказано, какие животные там обитают, то предполагайте, что в состав местной фауны входят все виды, что встречаются в аналогичных ареалах других миров.

Равенлофт отрезан от остальной вселенной, что создает проблемы для волшебников, которые пытаются вызвать инопланарных существ. Вообще-то, существо отвечает на *вызов* [*summoning*], но оно часто настроено недружелюбно и редко появляется именно то, которое вызывал волшебник.

Некоторые заклинания, в особенности, принадлежащие к некромантии, в Равенлофте более эффективны. Но все-таки будьте осторожны, так как безудержное использование этих заклинаний может плохо повлиять на заклинателя.

Волшебники-элементалисты: Волшебник-элементалист не столько использует новооткрытые заклинания, сколько использует старые заклинания в новом стиле. Вместо того, чтобы распределять их по школам, он думает о них в терминах элементов природы: Земли, Воды, Воздуха и Огня. Изо всех новых практиков Искусства, они претерпевают наименьшие изменения в земле Туманов.

Метамагия: заклинания, воздействующие на другие заклинания – вот то, на что метамагия делает основной упор. Эти вещи практически никак не затрагивают темные силы. В связи с этим эти заклинания в Равенлофте практически не изменяются.

Дикие маги: это род колдунов ищет теоретические основы магии. Дикие маги настолько же заинтересованы тем, как работает магия, как и ее использованием. Они постигли секреты хаоса и способны использовать принципы неопределенности в прокладке твердого курса через мистические искусства.

Не так давно дикая магесса была приглашена отужинать с Графом Страдом. Вампир вытянул из нее много секретов этого нового искусства. Способности диких магов не меняются в Равенлофте, но как узнала гостья Страда, Туманы воздействуют на их заклинания.

Важно помнить, что законы Равенлофта всегда берут верх над действием диких волн. Дикая волна никогда не сможет снять проклятье или отменить эффекты проваленной проверки сил Равенлофта. Она не может помочь дикому магу магически отличить зло от добра или нейтрализовать способность нежити, обладающей свободой воли, маскировать свои мысли или позволить персонажам путешествовать по планам, и т.д. Любая дикая волна, способная нанести вред темному владыке, имеет 50-ти %-ный шанс того, что вместо этого она воздействует на другую цель. Неприятные или полезные эффекты, сопровождающие дикую волну, работают в Равенлофте как обычно.

Измененные заклинания волшебников

VI: Заклинания в Равенлофте

В приведенной ниже таблице перечислены заклинания волшебников, действие которых претерпело в Равенлофте изменения. Заклинания, помеченные звездочкой (*), требуют проверки сил Равенлофта (см. Главу IV). За таблицей следуют описания изменений для каждого заклинания, дополняя текст в *Справочнике Игрока* и *Томе Магии*. Для удобства обращения, реверсия заклинания приводится за основной версией (после косой черты). Если одна из версий работает в Равенлофте нормально, то ее название заключено в скобки.

♣ Таблица 12: Измененные заклинания волшебников ♣

*Ледянящее касание** *(chill touch*)* (1-ый)
Вызов комонента заклинания (conjure spell component) (1-ый)
Обнаружение нежити (Detect undead) (1-ый)
Найти любимца (find familiar) (1-ый)
Метаморфоза жидкостей (metamorphose liquids) (1-ый)
Обнаружение зла/обнаружение добра (Detect evil/detect good) (2-ой)
ЭСВ (ESP) (2-ой)
Определение мировоззрения/ (неопределимое мировоззрение) (know alignment / (undetectable alignment)) (2-ой)
Абсурдный ликвидатор Нэхэла (Nahal's nonsensical nullifier) (2-ой)
*Призрачная рука** *(Spectral hand*)* (2-ой)
Альтернативная реальность (Alternate relity) (3-ий)
Подслушивание (Clairaudience) (3-ий)
Подглядывание (Clairvoyance) (3-ий)
*Притворная смерть** *(Feign death*)* (3-ий)
Удержание нежити (Hold undead) (3-ий)
*Ползущая тень Лорловейма** *(Lorloveim's creeping shadow*)* (3-ий)
Вызов монстра I (Monster summoning I) (3-ий)
*Касание вампира** *(Vampiric touch*)* (3-ий)
*Заражение** *(Contagion*)* (4-ый)
*Бессилие** *(Enervation*)* (4-ый)
Найти существо (Locate creature) (4-ый)
Магическое зеркало (Magic mirror) (4-ый)
Маска смерти (Mask of death) (4-ый)
Вызов монстра II (Monster summoning II) (4-ый)
*Снятие проклятья / наложение проклятья** *(remove curse / bestow curse)* (4-ый)
*Вызов оборотня** *(summon lycantrope*)* (4-ый)
*Поднятие мертвецов** *(animate dead*)* (5-ый)
Вызов элементали (conjure elemental) (5-ый)
Контакт с другим планом (contact other plane) (5-ый)
Освобождение (Dismissal) (5-ый)
Закупки Хасида (Khazid's procurement) (5-ый)
*Волшебный сосуд** *(magic jar*)* (5-ый)
Вызов монстра III (monster summoning III) (5-ый)
*Вызов тени** *(summon shadow*)* (5-ый)
Телепорт (teleport) (5-ый)
*Призрачный летун Бладстона** *(Bloodstone's spectral steed*)* (6-ой)
Призывание животных (conjure animals) (6-ой)
*Заклинание смерти** *(Death spell*)* (6-ой)
Ловитва (ensnarement) (6-ой)
Гейс (geas) (6-ой)
*Призрачная трансформация Лорловейма** *(Lorloveim's shadowy transformation*)* (6-ой)
Вызов монстра IV (monster summoning IV) (6-ой)
*Реинкарнация** *(reincarnation*)* (6-ой)
Истинное зрение (true seeing) (6-ой)
Изгнание (banishment) (7-ой)
*Ужасающее сращение Бладстона** *(Bloodstone's frightful joining*)* (7-ой)
Управление нежитью (control undead) (7-ой)
*Палец смерти** *(finger of death*)* (7-ой)

VI: Заклинания в Равенлофте

Ограниченное желание (limited wish) (7-ой)
Вызов монстра V (monster summoning V) (7-ой)
Кот-из-тени (shadowcat) (7-ой)
Прогулка по тени (Shadow walk) (7-ой)
Безошибочный телепорт (teleport without error) (7-ой)
Отталкивающее увядание Аби-Далсима (Abi-Dalzim's horrid wilting*)* (8-ой)
Случайная рассылка Хорнунга (Hornung's random dispatcher) (8-ой)
Вызов монстра VI (monster summoning VI) (8-ой)
Заклинание астрала (astral spell) (9-ый)
Высасывание энергии (energy drain*)* (9-ый)
Передача имущества (estate transference) (9-ый)
Врата (gate*)* (9-ый)
Вызов монстра VII (monster summoning VII) (9-ый)
Подмога (реверсивное) (succor) (9-ый)
Стена баньши (wall of the banshee*)* (9-ый)
Желание (wish) (9-ый)

Заклинания 1-го уровня

Ледянящее касание [chill touch]: в Равенлофте это заклинание более смертоносно. Если жертва проваливает спасбросок, то касание причиняет 2d4 пунктов повреждений и выпивает 1 пункт Силы *и* 1 пункт Сложения. Если спасбросок жертвы успешен, то заклинание причиняет 1d4 пунктов повреждений и выпивает 1 пункт Силы.

Активация этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Призывание компонента заклинания [conjure spell component]: это заклинание не может добыть компоненты за пределами домена, в котором оно активировано. Волшебник не становится осведомлен, что причина провала заклинания – именно в этом.

Обнаружение нежити [detect undead]: В Равенлофте любая нежить может сделать спасбросок от этого заклинания. Группа из 4-х или более аналогичных существ делает единый спасбросок со штрафом –2. Немодифицированный результат 20 – всегда успех. Как указано в *Справочнике игрока*, это заклинание не может проникнуть сквозь камень толще 1-го фута (т.е., через большинство замковых стен).

Найти любимца [find familiar]: В Равенлофте найти любимца могут лишь волшебники злого мировоззрения. У законопослушныо-злых волшебников есть шанс 10% за уровень вызвать импа. Волшебники хаотично-злого мировоззрения имеют шанс 10% за уровень (вплоть до максимума в 90%), призвать квазита (quasit).

Метаморфозы жидкостей [metamorphose liquids]: Это заклинание в Равенлофте не изменяется. Однако необходимо сделать особое примечание относительно вампиров. Можно превратить воду в кровь, но в Равенлофте вампир не может поддержать себя подобным образом. Такая кровь лишена жизненных сил владельца, которые и необходимы вампиру. Если вампир выпьет крови, сделанной при помощи этого заклинания, то через 1d4 оборотов игры его вырвет.

Фактически, любое злое существо, которое питается исключительно жизненными соками других существ, будет страдать аналогично вампиру. Например, в случае редкой формы ликантропии – когда оборотни должны пить спинномозговую жидкость – это заклинание не сможет обеспечить их питанием. Обычные существа все равно могут питаться водой или другими жидкостями, созданными при помощи этого заклинания.

Заклинания 2-го уровня

VI: Заклинания в Равенлофте

Обнаружение зла [detect evil]: в Равенлофте обнаружение зла при помощи магии невозможно. Это заклинание, как и его реверсия *обнаружение добра* [detect good], просто не работают.

ЭСВ [ESP]: В отличие от других миров, нежить Равенлофта, Интеллект которой "низкий" [low] или лучше, может проецировать свои мысли. *ЭСВ* способно обнаружить такие мысли. Проецируемые мысли обычно безопасны, дружественны и внушают надежду, поскольку это наилучшим образом служит целям нежити. Существо, которое не подозревает о наличии "слушателей" или захвачено врасплох, не может проецировать свои мысли. При активации этого заклинания волшебники не узнают о его изменившемся эффекте.

На усмотрение Мастера, злое существо может предпочесть проецировать столь ужасающие мысли, что заклинатель будет обязан сделать проверку на безумие.

Определение мировоззрения [know alignment]: обычно мишень этого заклинания получает спасбросок на избежание обнаружения. Провал означает, что заклинание определяет хаотичное, нейтральное или законопослушное мировоззрение, но никак не добро или зло.

Абсурдный ликвидатор Нэхэла [Nahal's nonsensical nullifier]: это заклинание перепутывает результаты действия заклинаний обнаружения. В Равенлофте могут быть обнаружены лишь законопослушные и хаотичные части мировоззрения. После того, как это заклинание вмешалось в определение мировоззрения, все равно, единственные части мировоззрения, которые можно узнать – это хаотичная и законопослушная.

Призрачная рука [spectral hand]: это некромантическое заклинание действует в Равенлофте вдвое дольше и заклинатель обязан сделать проверку сил.

Заклинания 3-го уровня

Альтернативная реальность [alternate reality]: рельность этого демиплана контролируют темные силы. В результате этого, на броски, уникальные для Равенлофта, это заклинание по большей части не действует. Проваленные броски на страх, ужас, безумие или проверки сил не могут быть превращены в успешные (хотя Мастер может имитировать новый бросок). Тем не менее, вторичные броски костей, определяющие конкретные результаты проваленных проверок, могут быть сделаны заново.

Например, персонаж, который провалил проверку на ужас, может стать одержимым [obsessed] сценой, которая вызвала проверку. Он активирует это заклинание, чтобы получить новый бросок проверки на ужас. Заново сделанная проверка на ужас автоматически проваливается (несмотря на то, что Мастер кидает кубик, чтобы одурачить игрока). Тем не менее, если тот же самый персонаж активировал это заклинание, чтобы воздействовать на *результат* проверки на ужас, то он может получить антипатию [aversion], а не одержимость [obsession].

Подслушивание [clairaudience]: согласно *Справочнику Игрока*, это заклинание позволяет заклинателю слышать шумы в знакомом или очевидном месте. "Знакомое" место – то, которое волшебник посещал лично. Словесные описания и знакомство при помощи заклинаний или рисунков не делают место в достаточной степени знакомым. Если волшебник обладает такой частичной информацией, то шанс срабатывания заклинания равен 50%. Бросок делается один раз для каждого места, провал означает, что новая попытка получит шанс на успех только когда волшебник соберет больше информации.

"Очевидное" место – то, которое непосредственно примыкает к сцене, наблюдаемой заклинателем. Если волшебник видит дверь, то он может наложить это заклинание на другую сторону двери. Однако, он не может сделать так, чтобы оно "завернуло" за угол и лишь потом проникло через дверь.

VI: Заклинания в Равенлофте

Подслушивание обычно создает невидимый сенсор, который может быть рассеян при помощи магии. В Равенлофте этот сенсор – призрачное ухо нормального размера, которое видимо. Будучи обнаружено, ухо может быть рассеяно или же те, кого подслушивает волшебник, могут начать давать дезинформацию.

Действие этого заклинания ограничено одной областью, окруженной туманами, которая может включать в себя и более одного домена. Туманы выступают в качестве границы плана. Это заклинание не действует в самих Туманах, поскольку они искажают местоположение и расстояние.

Заклинатель не получает немедленного уведомления об изменениях в этом заклинании.

Подглядывание [clairvoyance]: ограничения этого заклинания аналогичны ограничениям заклинания *подслушивание*. Бывший невидимым сенсор превращается в видимый призрачный глаз нормального размера – но заклинатель об этом не уведомляется. Действие заклинания ограничено единой областью, ограниченной туманами и не работает в самих Туманах. Атака взглядом на сенсор может подействовать на заклинателя. Например, вампир может навести *очарование* на волшебника, активировавшего заклинание *дальновидение*.

Притворная смерть [feign death]: тот, кто активировал это заклинание, должен сделать проверку сил Равенлофта.

Удержание нежити [hold undead]: нежить Равенлофта хорошо защищена от магии подобного типа. Вся нежить – даже безмозглая – может избежать его действия при успешном спасброске от заклинания. Нежить, обладающая свободой воли, получает к спасброску бонус +2. Лорд любого домена полностью иммунен к этому заклинанию.

Ползущая тень Лорловейма [Lorloveim's creeping shadow]: суть этого заклинания состоит в анимации тени заклинателя и способности видеть ее глазами и слышать ее ушами. Манипуляции с тенями сопряжены в Равенлофте с большим риском. Иногда тени обретают собственную жизнь.

В раунд активации заклинания Мастер тайно от игрока делает спасбросок от заклинания за волшебника. Если он успешен, то ничего не происходит и заклинатель остается в неведении, что могло произойти нечто необычное. Если бросок провален, то тень анимируется.

Есть два равновероятных способа, которыми может быть анимирована тень. Будучи анимирована (любым способом), она остается таковой до тех пор, пока не будет убита. Кроме того, до тех пор пока это не произойдет, заклинатель лишается своей настоящей тени. Видеть кого-то лишенного тени несколько страшновато и поэтому мастерские персонажи будут склонны думать о таком персонаже самое худшее.

Первый путь (и, пожалуй, наиболее неприятный для персонажей) анимации тени в том, что она становится монстром (см. "Тень" в *Бестиарии*). Такой монстр будет пытаться убить заклинателя, но не обязательно немедленно. Скорее всего, она будет выслеживать его и ловить наиболее подходящий момент. Тень непременно бросится наутек, если ее существование окажется под угрозой. Естественно, если ее атаковать, то она будет защищаться.

Второй способ, которым может быть анимирована тень – вселение в нее личности заклинателя, в то время как в телесную оболочку заклинателя вселяется тень (монстр). Затем существо, обладающее телом волшебника, попытается убить тень – персонажа игрока. Более того, оно попытается заручиться поддержкой других персонажей игроков.

Поскольку остальные игроки могут немедленно заметить подмену, то Мастер на первый день позволяет игроку контролировать своего персонажа. Ночью тень (монстр) сбегает вместе с телом. Теперь игрок управляет тенью, ищущей свое тело. Безусловно, поскольку тень не может говорить, то у персонажа игрока могут возникнуть некоторые проблемы с объяснением другим персонажам, что он – не монстр. Тем временем, персонаж игрока – монстр каждый день должен делать бросок на шок [system shock]. Если бросок провален, то он навсегда превращается в тень и

игрок должен создать себе нового персонажа. На самом деле, если злополучный персонаж игрока в “теле” тени провалит по ходу игры любую проверку сил Равенлофта, то его постигнет та же судьба и будет необходимо создавать нового персонажа.

Вызов монстра I [monster summoning I]: вызвать можно лишь монстров, обитающих в этом регионе. Для определения вида, обратитесь к таблицам столкновений в разделе доменов книги *Домены и обитатели*. В Равенлофте монстры могут сопротивляться контролю и для того, чтобы избежать вызова, им надо сделать успешный спасбросок от заклинания со штрафом –2. Если вызванные монстры – миньоны владыки, они все равно появляются, но владыка сохраняет над ними полный контроль.

Касание вампира [vampiric touch]: Равенлофт усиливает действие этого заклинания. За каждый кубик причиненных повреждений жертва навечно теряет 1 пункт жизни, если только жрец не наложит на нее заклинание *восстановление*. Например, волшебник 7-го уровня прикоснулся этим заклинанием к воину. Воин получил 3d6 пунктов повреждений и навечно потерял 3 пункта жизни. Эти 3 пункта может вернуть лишь заклинание *восстановление*.

Тот, кто активировал это заклинание, обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Заклинания 4-го уровня

Заражение [contagion]: тот, кто активировал это заклинание, обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Бессилие [enervation]: в Равенлофте это заклинание довольно смертоносно. Каждый выпитый из жертвы уровень навсегда уносит с собой еще и 1 пункт жизни. Например, если в результате последовательного применения трех этих заклинаний персонаж потерял три уровня, то он также навсегда потерял и 3 пункта жизни. Вернуть эти потерянные пункты может лишь заклинание *восстановление*.

Активация этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Найти существо [locate creature]: это заклинание не способно преодолеть туманные границы, разделяющие домены. Существо, находящееся по другую сторону такой границы нельзя обнаружить этим заклинанием, даже если оно находится в радиусе его действия. Владыка домена всегда получает спасбросок от заклинания на избежание обнаружения.

Магическое зеркало [magic mirror]: Хотя оно и не работает непосредственно в Туманах, магическое зеркало может показать необходимую точку в пределах одного региона, окруженного туманной границей. Зеркало все равно работает как приспособление для слежки [scrying device], но в месте, за которым наблюдает волшебник, появляется призрачное зеркало с отражением его лица. По этому изображению может быть проведена атака взглядом (см. *PM*), которая может подействовать на заклинателя. Заклинатель не становится мгновенно осведомлен об изменениях эффектов этого заклинания.

Маска смерти [mask of death]: обычно это заклинание позволяет заклинателю придать мертвому телу внешность другой персоны. В Равенлофте отважным искателям приключений это не столь легко сходит с рук. Заклинатель обязан сделать спасбросок от смертельной магии; провал означает, что он принимает черты внешности мертвеца – если тело находится в явной стадии разложения, то заклинатель будет выглядеть как зомби. Заклинатель не предупреждается о этом изменении в действии заклинания и до тех пор, пока он не взглянет в зеркало, или кто-нибудь ему это не расскажет, он ничего не замечают.

VI: Заклинания в Равенлофте

Если на труп, черты которого были изменены, будет наложено заклинание *поднять мертвецов*, то заклинатель обязан сделать проверку сил Равенлофта, но здесь есть еще один, дополнительный, эффект, если измененному, анимированному телу был придан вид кого-то, кто действительно мертв: труп становится вурдалаком, в которого вселился дух мертвой персоны. Вурдалак вряд ли обрадуется возврату из смерти, в чужое тело, даже если оно и напоминает его собственное.

Вызов монстра II [monster summoning II]: см. выше *вызов монстра I.*

Снятие проклятья / наложение проклятья [remove curse / bestow curse]: см. одноименное заклинание 3-го уровня магии жрецов.

Вызов оборотня [summon lycantrope]: чтобы это заклинание сработало, и заклинатель, и оборотень должны находиться в одном и том же домене Равенлофта. Владыка домена может быть вызван подобным образом только если он сам этого пожелает. По прибытии оборотень – владыка домена не связан магическим кругом, хотя и может некоторое время это имитировать.

Будучи вызван, оборотень имеет шанс вырваться из круга, в который он заключен. В Равенлофте базовый шанс составляет 50% плюс (или минус) разница в уровнях/HD между заклинателем и оборотнем.

Вызов оборотня – повод для проверки сил Равенлофта.

Заклинания 5-го уровня

Поднять мертвецов [animate dead]: см. одноименное заклинание 3-го уровня магии жрецов.

Призывание элементали [conjure elemental]: темные силы жестко пресекают доступ к другим планам. Элементаль может прибыть, но не может вернуться домой, если только не найдет выход с плана. Кроме того, есть шанс 20%, что к заклинателю явится элементаль Равенлофта (см. приложение Равенлофт к *Энциклопедии монстров* [Monstrous Compendium]). Этот демиплан затрудняет контроль надо всеми вызванными существами. В первый раунд вызова существо может сделать спасбросок от заклинания со штрафом –2; успех означает, что существо избежало контроля. В ином случае заклинание работает так, как описано в *Справочнике Игрока.*

Контакт с другим планом [contact other plane]: это заклинание открывает канал к владыке домена. Заклинатель знает только то, что он установил контакт с некоей могущественной злой силой. Контакт длится один раунд за каждые два уровня заклинателя. Владыка не обязан отвечать правдиво, как и не обязан отвечать вообще. Отыгрывайте любой диалог. Через канал никак нельзя атаковать, но владыка узнает приблизительное (с точностью до двух миль) местонахождение заклинателя. Если у владыки нет очевидного намерения поступить таким образом, то есть шанс 50%, что он оправит своих миньонов найти и напасть на волшебника.

Базовый шанс безумия равен 30% (см. описание заклинания в *Справочнике Игрока*). Отнимайте 5% за каждый пункт Интеллекта заклинателя выше 15.

Освобождение [dismissal]: столь легкого выхода из Равенлофта нет. Существо все равно может сделать спасбросок от заклинания, если оно не хочет уйти. Если бросок провален или существо хочет уйти , то есть шанс 50%, что заклинание телепортирует мишень в случайно выбранное место демиплана. Иначе заклинание просто не подействует.

Закупки Хазида [Khazid’s proscurement]: это заклинание не позволяет открыть врата за пределы домена, в котором находится волшебник. Если в этом домене ингредиента нет (по мнению Мастера), то заклинание не срабатывает.

VI: Заклинания в Равенлофте

Волшебный сосуд [magic jar]: в Равенлофте это заклинание претерпевает маленькое, но смертельное изменение. Если тело хозяина убито, то заклинатель не обязательно вернется в магический кувшин. Он обязан сделать успешный спасбросок от смертельной магии или остаться привязанным к трупу хозяина. Если спасбросок успешен, то заклинание работает нормально. Если он провален, то волшебник становится нежитью, оккупировавшим тело хозяина, находящуюся под полным контролем Мастер.

Когда заклинатель становится нежитью происходит следующее: тело хозяина спокойно лежит мертвым весь день. Потом, если тело относительно целое, оно анимируется жизненной силой заклинателя. Если оно не целое, то волшебник умирает. “Относительно целое” обычно означает, что сохранились в целости голова и торс. Заклинатель, будучи нежитью, сохраняет все способности, которые он имел при жизни, за исключением физических качеств. Физические качества он перенимает у тела хозяина, но не сохраняет силы, которые прямо противоположны бытию нежити – исцеляющее прикосновение, выращивание растений, или, например, защиту от зла. (Здесь все решает Мастер). В дополнение ко всему прочему, заклинатель получает силы, обычные для нежити. Он становится иммунен к заклинаниям *сон, очарование* и остальным заклинаниям, воздействующим на разум и более не нуждаются во сне, еде, питье и даже воздухе. Он также иммунен к повреждениям от холода. В зависимости от HD тела хозяина, он может получить и другие силы, см. таблицу ниже.

HD	Особые силы
4 или менее	Никаких дополнительных сил
5-7	Откачка энергии касанием
8-11	Регенерация 1hp каждый раунд
11+	Аура страха (радиусом 40 футов)

Вышеописанные силы суммируются. Таким образом, монстр с 12HD будет иметь *все* три силы. Аура страха автоматически действует на существ, имеющих меньше 4HD, а те, кто имеет от 4 до 6HD, делают спасбросок.

Первоначальное тело заклинателя тоже становится нежитью, которой управляет хозяин-нежить. Это существо слабее, созданное из тела хозяина; оно имеет HD в количестве половины от уровня, который заклинатель имел при жизни, вплоть до максимума в 10 HD. В таблице 1: Изгнание нежити (см. стр. 27 или экран Мастера) приведен список нежити в зависимости от HD. Например, волшебник 13-го уровня станет монстром с 6 HD. Согласно таблице, нежить, имеющая 6 HD – это wraith, но Мастер при желании может выбрать и другой тип нежити, имеющей 6 HD.

Заклинание *Магический кувшин* претерпевает в Равенлофте еще одно важное изменение: жизненная сила хозяина, заключенная в магическом кувшине не умирает. Вместо этого она остается в кувшине, удерживаемая там непосредственно темными силами. Возможности и могущество, подвластные этой пойманной жизненной силе, неизвестны, но говорят, что сила может расти и разлагаться в своей тюрьме, получая силы, которые позволят ей распространяться за пределы кувшина и, возможно, со временем выйти из него. Когда магический кувшин уничтожается, то вместе с ним уничтожается и жизненная сила в нем.

Вызов монстра III [monster summoning III]: см. Выше *вызов монстра I.*

Вызов тени [summon shadow]: каждая тень по прибытии может сделать спасбросок от заклинания, со штрафом –2. Если бросок успешен, то тень избежала контроля со стороны заклинателя.

Активировавший это заклинание обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Телепорт [teleport]: это заклинание не может перенести персонажа через границу домена или за пределы Равенлофта.

VI: Заклинания в Равенлофте

Заклинания 6-го уровня

Призрачный летун Бладстона [Bloodstone's spectral steed]: вид призрачного летуна заставляет людей 0-го уровня или других бесклассовых персонажей сделать проверку на страх. (Заклинателю не нужно делать проверку на страх, поскольку это он его вызвал). Любой, кто видит его в радиусе 30-ти футов от себя, обязан сделать проверку на ужас. (И опять-таки, заклинателя это не касается).

При активации этого заклинания волшебник обязан сделать спасбросок от заклинания. Если он провален, существо обретает плоть и становится нежитью. Зрительно оно неотличимо от вызванного заклинанием. По своим возможностям оно аналогично скакуну-скелету Страда (см. Энциклопедию Монстров Равенлофта, том 3 [2153], вышедшую в ноябре 1994 или обратитесь к оригинальному изданию *Царство Ужаса*), способно летать со скоростью 24 (С). Тварь по-прежнему выглядит скелетом грифа, но атаки копыто/копыто/укус скакуна-скелета Страда преобразуются в атаки когти/когти/клюв этого грифа. Оно сохраняет интеллект уровня животного и никак не контролируется волшебником.

У этой нежити одна-единственная цель: убить волшебника, который вызвал ее к мучительному бытию. Однако она не будет немедленно атаковать, если группа выглядит сильной и хорошо подготовленной. Вместо этого она попытается убежать и затем будет следовать за волшебником на некотором расстоянии, в течении многих лет, если в том будет надобность, поджидая наиболее благоприятного момента для удара. Конечно, если на нее напасть, то она станет защищаться.

Тот, кто активировал это заклинание, подвергается проверке сил Равенлофта.

Призывание животных [conjure animals]: могут быть созданы только животные, обитающие в этом домене или регионе. Во всем остальном заклинание работает как обычно.

Заклинание смерти [death spell]: в течение трех дней после активации этого заклинания, если тело относительно цело (сохранились голова и торс), есть шанс 10%, что оно превратится в зомби. Каждый зомби имеет половину тех HD, что имел при жизни. По решению Мастера, необычно могущественные личности могут стать нежитью других видов.

Активация этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Пленение [ensnarement]: обычно это заклинание притягивает существо с Внешних Планов к заклинателю и пленяет его. Согласно заклинанию, существо может вернуться к себе после выполнения одного задания. Поскольку Равенлофт не позволяет своим гостям уйти столь легко, то это существо не может покинуть демиплан, если только не найдет свой собственный выход.

В Равенлофте это заклинание может иногда притягивать существо с самого демиплана. Вместо того, чтобы создать канал на Внешний План, оно создает врата недалеко от владыки домена, который может решить послать в ответ на заклинание своего миньона. Процентный шанс такого искажения равен уровню заклинателя.

В Равенлофте управлять вызванным существом труднее. Базовый шанс существа вырваться из сковывающего круга удваивается, так что нарисованный от руки круг имеет базовый шанс провала 40% и инкрустированный или вырезанный круг – 20%. (Шанс существа на побег никогда не опускается ниже 5%).

Гейс [geas]: аналогично заклинанию *квест*, *гейс* обычно включает в себя небольшое усиливающееся наказание за каждый день, когда жертва не следует вложенным в него условиям – жертва заболевает и со временем умирает. В Равенлофте же заклинатель может наложить конкретное наказание. В качестве примера см. выше заклинание *квест*.

VI: Заклинания в Равенлофте

Теневая трансформация Лорловейма [Lorloveim's shadowy transformation]: активировать это заклинание на Демиплане Страха весьма опасно. Добровольно входить в царство тени рискованно, так как волшебник никогда не знает, когда тень может обрести собственную жизнь.

Когда время действия заклинания истекает, существо, которое было превращено в тень, должно сделать спасбросок от заклинания. При провале броска оно становится теневым демоном [shadow fiend] (см. Энциклопедию монстров Равенлофта т.1 [2122]). Если существо было трансформировано в тень против своей воли, оно получает бонус +4 к спасброску. Демон постарается убежать, но потом будет месяцами преследовать волшебника, выжидая момент для нападения.

Активация этого заклинания – причина для проверки сил Равенлофта.

Вызов монстра IV [monster summoning IV]: аналогично заклинанию *вызов монстра I*, выше.

Реинкарнация [reincarnation]: аналогично одноименному заклинанию 7-го уровня магии жрецов. Активация этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Истинное зрение [true seeing]: идентично одноименному заклинанию 5-го уровня магии жрецов.

Заклинания 7-го уровня

Изгнание [banishment]: темные силы не позволяют легко выйти со своего демиплана. Существа, на которых нацелено это заклинание делают свой бросок с бонусом +4. В случае провала их просто телепортирует в случайно выбранное место Равенлофта.

Ужасающее соединение Бладстона [Bloodstone's frightful joining]: в то время как большинство некромантических заклинаний работают в Равенлофте лучше, это является исключением. Воля нежити здесь сильнее, чем на большинстве планов, что обеспечивает им большую сопротивляемость этому заклинанию. Нежить, обладающая свободой воли, получает бонус +2 к спасброску. Некромант должен быть в том же домене, что и нежить, с которой он пытается соединиться.

Вероятнее, для некроманта будет лучше *не* преуспеть с этим заклинанием. Соединение себя с нежитью – повод для проверки сил Равенлофта. Когда истекает время действия заклинания или оно прерывается, волшебник обязан сделать спасбросок от заклинания, чтобы вернуться в свое тело. Если он провален, то личность заклинателя безвозвратно потеряна, а личность нежити возвращается в ее тело. И теперь тело некроманта – истинная нежить.

Пока разум заклинателя находится в теле нежити, разум нежити непрестанно осаждает разум волшебника жуткими мыслями. В начале каждого часа соединения волшебник должен делать проверку на безумие. Провал означает, что разум нежити одержал верх над таковым волшебника. Разум волшебника возвращается в свое тело. В этот момент, как указано в описании заклинания, необходимо сделать бросок на шок [system shock]. Если волшебник остался жив, он становится безумным рабом под полным контролем этой нежити.

Управление нежитью [control undead]: в Равенлофте *любой* нежити позволен спасбросок на сопротивление управлению – даже той, у которой от 3 и меньше HD. Те же, чьи HD больше 3, получают к броску бонус +2. Владыка любого домена невосприимчив к данному заклинанию.

Активация этого заклинания требует проверки сил.

Палец смерти [finger of death]: при активации этого заклинания в Равенлофте оно подвергается маленькому изменению. По истечении трех дней тело автоматически анимируется как ю-ю зомби [ju-ju zombie]. Если заклинатель присутствует при анимации, то каждый зомби делает спасбросок от заклинания. Провал означает, что существо попадает под контроль заклинателя. Успех

означает, что оно презрело заклинателя и хочет его уничтожить. Если заклинатель не присутствует при анимации ю-ю зомби, существо автоматически избегает контроля и будет пытаться найти и убить заклинателя.

Использование этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Ограниченное желание [limited wish]: см. ниже заклинание *желание* [wish].

Вызов монстра V [monster summoning V]: аналогично приведенному выше *вызов монстра I*.

Кот-из-тени [shadowcat]: активируя это заклинание волшебник обязан сделать спасбросок от заклинания. Если он провален, кот становится медленной тенью (см. приложение Greyhawk ® к Энциклопедии Монстров). Медленная тень будет пытаться убить вызвавшего ее волшебника. (Чаще всего это означает, что она убегает от него, чтобы напасть тогда, когда волшебник менее всего этого ожидает).

Прогулка в тени [shadow walk]: никто не может сбежать из Равенлофта, просто воспользовавшись заклинанием наподобие этого. Однако, поскольку Демиплан Тени явственно тесно связан с Демипланом Страха, это заклинание все же позволяет заклинателю перемещаться с места на место, как описано в *Справочнике Игрока*. Но заклинатель остается привязанным к Равенлофту и поэтому неспособен полностью перейти на план Тени. Темные силы Равенлофта держат заклинателя своей ледяной хваткой и не дают ему отойти от этой земли более чем на длину руки.

Телепорт без ошибки [teleport without error]: это заклинание действует нормально, за исключением того, что оно не может переместить персонажа за пределы Равенлофта или домена, чьи границы закрыты. Помните, что некоторые области Равенлофта изменчивы, поэтому телепортирующийся может быть и не настолько хорошо знаком с необходимым местом, насколько ему кажется.

Заклинания 8-го уровня

Ужасающее увядание Аби-Далсима [Abi-Dalzim's horridwilting]: любое гуманоидное существо, убитое посредством этого заклинания, должно сделать спасбросок от смертельной магии. Если бросок провален, то существо становится мумией. Мумия, скорее всего, не нападет сразу, а будет выжидать наиболее удобного часа и места. (У нее есть *годы* на продумывание и осуществление мести магу).

Если волшебник использует это заклинание против гуманоида, он обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Случайная рассылка Хорнунга [Hornung's random dispatcher]: Равенлофт совершенно непроницаем для межпланарных заклинаний, поэтому это заклинание просто не работает.

Вызов монстра VI [monster summoning VI]: см. Выше *вызов монстра I.*

Заклинания 9-го уровня

Астральное заклинание [astral spell]: Равенлофт изолирован от Астрального Плана, поэтому в нем это заклинание бессильно.

Высасывание энергии [energy drain]: активировавший это заклинание обязан сделать проверку сил Равенлофта.

VI: Заклинания в Равенлофте

Передача имущества [estate transference]: поскольку Равенлофт находится не на Основном Материальном Плане, то это заклинание не срабатывает. Кроме того, Демиплан Страха закрыт для межпланарных путешествий посредством заклинаний.

Врата [gate]: это заклинание работает нормально, но с одним ограничением. Призванное существо неспособно автоматически вернуться туда, откуда оно появилось. Оно обязано найти свой собственный выход с демиплана, как и любое другое создание. Часто этого бывает достаточно, чтобы спровоцировать существо начать охоту на заклинателя и его друзей. Существа, вызванные заклинанием *врата*, не оценят того, что они застряли в Равенлофте.

Активировавший это заклинание обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Вызов монстра VII [monster summoning VII]: см. выше *вызов монстра I*.

Подмога [succor]: это заклинание не может никого перенести за пределы Равенлофта или домена, чьи границы были закрыты. Его реверсия тоже подчиняется этим правилам.

Стена баньши [wall of the banshee]: как и остальные заклинания некромантии, это заклинание работает в Равенлофте лучше. Обычно его дальность равна 30 футов, но на Демиплане Страха она увеличивается до 60 футов. Любой гуманоид женского пола – не обязательно эльфийка – убитый при помощи этого заклинания, становится баньши. Эти сотворенные баньши не обладают преданностью магу, который их создал. На самом деле, они могут попробовать ему отомстить.

Использование этого заклинания требует от волшебника проверки сил Равенлофта.

Желание [wish]: темные силы могут даровать желание, но всегда стараются извратить намерения заклинателя, так что в Равенлофте это заклинание редко срабатывает как надо. Когда злые персонажи желают чего-нибудь темного и гнусного, есть шанс 50%, что все получится так, как они просили (в этом случае желание *уже* извращено). *Желание*, результатом которого должен стать побег из Равенлофта, попросту не осуществляется.

Новые заклинания

Магические искусства постоянно меняются, приспосабливаясь к новым условиям и потребностям. Волшебники очень редко довольствуются тем, что им уже известно и год за годом раздвигают границы тайных знаний. Да и жрецы молят вышние силы дать новые способы поддержки.

Первым среди волшебников земли Туманов является лорд Страд фон Зарович, некромант 16-го уровня, глубоко постигший тайные искусства. В этом разделе читатель узнает небольшую часть того, что наработал Страд, включая и некоторую жреческую магию. (Несмотря на неспособность владеть такой магией, он изучил все что мог, чтобы защитить себя от некоторых из наиболее опасных своих противников).

Заклинания жрецов

Аура дискомфорта [aura of discomfort] (Evocation)
Реверсивное
Сфера: Путешествия [Travelers]
Уровень: 2
Дистанция: прикосновение
Компоненты: С, П
Время действия: 1 час/уровень
Время активации: 2
Область действия: существо, к которому прикоснулись

VI: Заклинания в Равенлофте

Спасбросок: нет

Это заклинание – реверсия заклинания *аура комфорта*. Оно используется злыми жрецами в качестве слабого проклятья. Жертва вынуждена терпеть окружающий дискомфорт до окончания действия заклинания. Заклинатель может выбрать температуру от –20 до +140 F. Он также может усилить страдания жертвы, выбрав погодный эффект, такой, как дождь, дождь со снегом или снег. Эффект невидим никому, включая жертву. Однако же она чувствует его воздействие и страдает от результатов.

Это заклинание незначительно стесняет движения жертвы. Она может нормально передвигаться или летать, но получает штраф -1 ко всем действиям, которые для своего успеха требуют броска игральной кости. Сюда включены атаки, спасброски и проверки способностей. Персонаж может оказаться одет не по погоде. Например, персонаж, путешествующий по джунглям и одетый лишь в набедренную повязку, может получить в результате действия этого заклинания обморожение.

Зона обмана [zone of deception] (Enchantment/Charm)
Реверсивное
Сфера: Стража [Wards]
Уровень: 2
Дистанция: 30 ярдов
Компоненты: С, П
Время действия: 1 раунд / уровень
Время активации: 2
Область действия: квадрат 5 футов / уровень
Спасбросок: нейтрализующий

Это реверсия заклинания *зона правды* [zone of truth]. Как и исходная версия, *зона обмана* позволяет спасбросок на избежание ее воздействия. Любой, кто попал под ее действие, мгновенно узнает, что может говорить исключительно ложь. Вопросы не являются утверждениями, поэтому на них это не распространяется. То же самое верно и для предположений и восклицаний. Мастер должен тщательно оценивать каждое утверждение, является ли оно истиной, ложью, или исключением для заклинания. Например, утверждение “Я могу лишь лгать” -- истинное утверждение под влиянием этого заклинания и, следовательно, не может быть произнесено.

Шепот трупа [Corpse whisper] (Necromancy)
Сфера: Necromantic
Уровень: 3
Дистанция: 60 футов
Компоненты: П, М
Время действия: специальное, вплоть до 1-го дня
Время активации: 3
Область действия: 1 нежить
Спасбросок: нет

Это заклинание позволяет заклинателю переслать сообщение нежити. Сообщение беззвучно формируется в разуме трупа, “произносимое” естественным голосом заклинателя. Заклинателю не надо видеть нежить, если он контролирует ее на данный момент. Заклинатель не проникает в сам разум или мысли нежити.

Нежить принуждается к повиновению только, если она не обладает свободой воли (напр. зомби и скелеты) и не находится в данный момент под контролем заклинателя. Нежить, обладающая свободой воли, может действовать так, как ей заблагорассудится, но страха перед их

господином может быть достаточно, чтобы побудить их к немедленному подчинению. Заклинание устанавливает с нежитью связь, позволяющую передать количество сообщений в одно предложение, равное половине уровня заклинателя, с округлением в меньшую сторону. Передача каждого сообщения занимает один раунд. Например, заклинатель 9-го уровня может передать одной нежити четыре сообщения, каждое передается в течение одного раунда и состоит из одного предложения. Даже если не было послано никаких команд, заклинание рассеивается через 24 часа.

Несмотря на то, что существо обязано при активации заклинания быть не далее 60-ти футов от заклинателя, потом оно может удалиться на расстояние вплоть до мили и все равно воспринимать сообщения. Вполне логично, что заклинание не будет функционировать, если заклинатель и его слуга-нежить находятся в разных доменах, границы любого из которых (или любого промежуточного домена) закрыты.

Материальный компонент этого заклинания – язык мертвеца. Активация этого заклинания требует проверки сил Равенлофта.

Глаза нежити [eyes of undead] (Necromancy)
Сфера: Некромантии
Уровень: 3
Дистанция: 40 футов
Компоненты: С, П, М
Время действия: 2 часа / уровень
Время активации: 3
Область действия: 1 нежить
Спасбросок: Нейтрализующий

Это заклинание может быть наложено на любое тело нежити или мертвеца, размером S или более. При его наложении устанавливается связь между некромантом и кадавром. Он может видеть и слышать все, что “видит” или “слышит” труп. (Поскольку мертвое тело неспособно направлять взгляд, то маловероятно, что оно увидит много интересного. Однако со слухом, разумеется, таких проблем нет). Нежить может направлять свой взгляд и даже передвигаться, что превращает ее в гораздо более ценную мишень для этого заклинания.

Заклинатель не может при помощи этого заклинания управлять нежитью, и должен полагаться на полученные этой нежитью приказы или ее инстинкты для получения необходимых “картинок”. Чем интеллектуальнее нежить и чем большей свободой воли она обладает, тем, тем больше шанс того, что она увидит или услышит нечто полезное. Если данная нежить добровольно служит некроманту, то спасбросок не требуется.

Несмотря на то, что при активации заклинания труп должен находиться в пределах 40 футов, потом заклинатель может удалиться от него на расстояние вплоть до одной мили и все еще слышать и видеть через него. Заклинание не срабатывает или прекращает работать, если заклинатель и его мишень – в разных доменах, границы любого из которых (или любого промежуточного домена) закрыты.

Материальные компоненты этого заклинания – глаз и ухо мертвеца. Активация этого заклинания вызывает проверку сил Равенлофта.

Притворная нежить [feign undead] (Necromancy)
Сфера: Necromantic
Уровень: 4
Дистанция: 0
Компоненты: С, П, М
Время действия: 1 оборот игры + 1 раунд уровень
Время активации: 4
Область действия: персона, которой коснулись

VI: Заклинания в Равенлофте

Спасбросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю или любому желающему того персонажу замаскироваться под зомби. Мишень заклинания выглядит нежитью, не дышит и не испытывает боли или эмоций. Она становится иммунной к параличу, яду и атакам, откачивающим энергию. Если яд был введен при работающем заклинании, то по окончании его действия персонаж обязан сделать спасбросок. Иммунитет к боли не защищает персонажа от повреждений; он все равно получает их как обычно.

Тело мишени заклинания в точности напоминает анимированный труп – меняется цвет кожи и кое-где плоть сползает с костей – но одежда не меняется. Если есть таковая необходимость, то персонаж обязан обратить внимание на состояние своей одежды. Заметим также, что суставы становятся негибкими и движения – неловкими. Он не может атаковать других как обычный персонаж игрока, а должен это делать как обыкновенный зомби (см. *Бестиарий*).

Любое существо, видящее фальшивого зомби, принимает его за настоящего. Если только она не получит приказа это сделать, настоящая нежить не будет атаковать этого субъекта. Если же персона сделает что-то, выходящее за рамки поведения нежити, то любой, кто это заметит, имеет шанс понять, что она не то, чем кажется.

Материальный компонент этого заклинания – кусочек кости и могильная земля. Активация этого заклинания вызывает проверку сил Равенлофта.

Облако гниения [Cloud of Putrefication] (Evocation)
Реверсивное
Сфера: Elemental Air, Water
Уровень: 5
Дистанция: 30 ярдов
Компоненты: С, П
Время действия: 1 раунд / уровень
Время активации: 5
Область действия: куб с ребром 20 футов
Спасбросок: Нет

Это заклинание – реверсия заклинания *облако очищения [cloud of purification]* -- создает колышущееся облако зловредных испарений, которое движется по ветру со скоростью 20 футов в раунд. Сильный ветер развеивает его за четыре раунда, а более мощный (например, заклинание *порыв ветра* [gust of wind]) – за один раунд. Обширные заросли тоже заставляют это облако рассеяться.

Облако превращает чистую воду в органическую грязь и гниющий мусор. Маленькие животные (мыши, белки и т.д.) превращаются в крыс и опарышей. Из этой массы немедленно появляются мухи и другие отвратительные насекомые. Если его наложить на канализацию или мусорную кучу, оно удваивает количество отбросов. Облако существует лишь один раунд за уровень, но постэффекты его действия постоянны. Это заклинание превосходно подходит для уничтожения запасов воды в замке или засорения небольшой реки или ручья.

Живая стража [living ward] (Abjuration, Necromancy)
Реверсивное
Сфера: Wards
Уровень: 5
Дистанция: Специальная
Компоненты: С, П
Время действия: 1 оборот игры / уровень
Время активации: 2 оборота игры
Область действия: куб с ребром 5 футов / уровень

VI: Заклинания в Равенлофте

Спасбросок: Нет

Это заклинание – реверсия заклинания *стража нежити* [undead ward]. Оно не дает войти в свою область действия никакому живому гуманоиду, обладающему разумом. Животные и негуманоиды даже не чувствуют этой стражи. Заклинатель может защитить ею куб, сторона которого равна 5 футов за каждый его уровень. Например, заклинатель 15-го уровня может создать куб со стороной 75 футов.

Любое живое гуманоидное существо, пытающееся войти в область действия заклинания, “изгоняется”, как если бы оно было нежитью. Используйте таблицу 1: изгнание нежити (см. стр. 27 или экран Мастера). Для нахождения нужной колонки используйте уровень персонажа (или HD гуманоида). В Равенлофте уровень изгнания равен уровню заклинателя.

В любой отдельный раунд заклинание может воздействовать лишь на 2d6 существ, которые никогда не уничтожаются, даже если бросок кубика показывает этот результат – они просто насильно выдворяются с охраняемой территории. На проход сквозь стражу дается лишь одна попытка. Живые существа, находящиеся в области действия на момент активации заклинания, не попадают под его воздействие. Но если они из нее выйдут, то могут и не войти обратно.

Это заклинание может быть наложено обыкновенным, живым жрецом, поскольку оно не действует на живых существ, находящихся на момент активации в его области действия. Однако оно особенно эффективно, когда используется нежитью. У Страда фон Заровича есть миньон – жрец высокого уровня, который способен, при необходимости, активировать для него это заклинание. То же самое и с Азалином. Будучи нежитью, оба этих темных владыки иммунны к действию данного заклинания.

Божественное проклятье [divine curse] (Abjuration)
Сфера: All
Уровень: 6
Дистанция: Специальная
Компоненты: С
Время действия: специальное
Время активации: 1 раунд
Область действия: Специальная
Спасбросок: нет

Это заклинание создает ужасное и долгодействующее проклятье, поэтому его можно налагать лишь на того, кто совершил великое злодейство – по крайней мере, с точки зрения заклинателя. Это злодеяние может быть и ненамеренным, но оно обязано иметь ужасающие последствия для заклинателя или тех, кто ему близок. Жертва проклятья может обладать любым мировоззрением, хотя чаще всего оно у нее злое.

Святая обязанность жреца – выбрать кару. Словесная формулировка очень важна и игрок, играющий жрецом, обязан записать все слово в слово для будущих справок. Кроме того, проклятие может по непонятной причине не сработать (по решению Мастера), если кара неприемлема, слишком груба или проклятью недостает чего-либо еще. В этом случае, Мастер может либо помочь игроку выбрать приемлемое проклятье или довести дело до конца, чтобы игрок увидел, возымеет ли оно должное действие.

Жрец становится сосудом ярости божества, к которому он взывал. Заклинатель должен четко и ясно проклясть злодея (естественно, в присутствии последнего). После этого проклятье начинает действовать. *Божественное проклятье* – заклинание длительного действия и его эффекты лишь изредка проявляются немедленно. Наоборот, проклятье может постепенно приоткрывать свою сущность месяцами или даже годами.

Несмотря на то, что *божественное проклятье* действует долго, оно не совсем вечно. У жертвы есть два способа избавиться от проклятья: заклинание *епитимья* [atonement] может снять

проклятье, при условии, что оно подкреплено великим, героическим деянием. Такое действо обязано быть полной противоположностью первоначальному злодеянию. Или же, само проклятье может включать в себя условие избавления. Где-нибудь в формулировке проклятья обязательно должен быть намек на то, как от него избавиться и Мастер должен поощрять такие условия. Нет необходимости включать чересчур легкие выходы, которые можно проиллюстрировать таким примером: “Ты прошел по повергнутым в прах. Теперь каждый твой шаг будет мучительной болью для твоей плоти, пока не взойдешь между восходом и закатом ты босым на вершину горы Арабек”.

На первый взгляд условие избавления выглядит “смертоносным”, если не невозможным, к выполнению. Но Мастер или игрок, обладающие творческим подходом, должны уметь находить обходные пути. Например, проклятый персонаж может заплатить кому-нибудь за доставку плиты камня с вершины горы. После этого ему или ей придется пройти до “вершины” лишь несколько футов. Мастер решает, какие пути ведут к избавлению.

Материальные компоненты этого заклинания – крошечный серебряный гонг и священный символ жреца.

Древнее проклятье [ancient curse] (Abjuration)
Сфера: All
Уровень: 7
Дистанция: Специальная
Компоненты: С
Время действия: специальное
Время активации: 1 раунд
Область действия: Специальная
Спасбросок: Нет

Это заклинание работает аналогично заклинанию 6-го уровня *божественное проклятье*. Однако, это проклятье может действовать и на потомков проклятого персонажа. Приведем пример древнего проклятья: “До седьмого колена и ты, и твое семя будете чахнуть, коснувшись серебра или золота”. Если повод велик, то проклятье может быть сформулировано так, чтобы воздействовать на все генеалогическое древо жертвы.

Предусмотрев условие избавления, заклинатель зачастую может наложить гораздо более могущественное проклятье, чем без оного. (Мастер должен поощрять игроков к встраиванию этих условий в любое проклятье). Вышеприведенное проклятье можно продолжить: “Верни в десять раз от того, что взял, и детей твоих пощадит рок твой”.

Могильная стража [Tomb ward] (Abjuration)
Сфера: Wards
Уровень: 7
Дистанция: прикосновение
Компоненты: С, П, М
Время действия: вечно
Время активации: 1 день
Область действия: 1 могила, куб с ребром 30 футов
Спасбросок: Нет

Это заклинание позволяет жрецу наложить на могилу проклятие, срабатывающее по условию. Это предельная форма защиты места погребения. Любой, кто нарушил покой могилы, получает проклятие. В один из моментов активации этого заклинания жрец обязан активировать заклинание *божественное проклятье*, которое, собственно, и определяет налагаемое проклятье.

VI: Заклинания в Равенлофте

Наложение этого заклинания занимает весь день и в это время жрец не должен никоим образом прерываться. Он должен пройти по всем проходам и залам гробницы, покрывая стены, пол, потолок, двери и т.п. знаками проклятья. В это же время жрец задает конкретные условия, которые активируют проклятье. Они могут быть и простыми, например “любое существо, вошедшее в эту могилу”, и сложными: “любой смертный, потревоживший останки короля, взявший похороненные с ним сокровища, сломавший или уничтоживший его имущество или повредивший его гробницу”.

Интерпретация проклятья – дело Мастера. Основное требование – формулировка проклятья интерпретируется буквально. Туманным и неясным пассажам дается неблагоприятная интерпретация.

Жрецу даны пределы на размер могилы, которую он может охранить этим заклинанием. Она должна занимать не более куба со стороной 30 футов. Если же заклинателю ассистируют другие жрецы, то каждый жрец добавляет к стороне куба 10 футов. Более того, уровень жрецов-ассистентов несущественен. Следовательно, семь жрецов различных уровней (включая заклинателя) могут охранить могилу, размерами не более, чем куб со стороной 90 футов.

Материальные компоненты этого заклинания – священный символ каждого вовлеченного в это дело жреца. Символы необходимо оставить в могиле, их часто замуровывают в стены или пол. В качестве альтернативы, вместо символа можно принести в жертву существо одной расы со жрецом. Очевидно, что так поступают лишь злые жрецы и такое деяние требует проверки сил Равенлофта.

Заклинания волшебников

Ужасающий аттрактор Страда [Strahd’s Baneful Attractor] (Evocation)
Реверсивное
Уровень: 2
Дистанция: 60
Компоненты: С, П, М
Время действия: 2 раунда / уровень
Время активации: 2
Область действия: 1 существо, радиус 15 футов
Спасбросок: Нейтрализующий

Это заклинание – реверсия заклинания *ужасающего дефлектора Хорнунга* [Hornung’s baneful deflector]. Конечно же, граф Страд решил дать ему название по своему имени, а не отблагодарить “выскочку” Хорнунга. Это заклинание создает полусферическую оболочку, идентичную по форме оболочке *ужасающего дефлектора Хорнунга*. Но однако же, вместо отклонения заклинаний, направленных на мишень, она притягивает их. Все заклинания, нацеленные на индивидуумов в пределах 15 футов от жертвы, перенацеливаются на нее. К заклинаниям, действующим по площадям, это не относится. Если перенацеливание заставляет заклинание превысить свою дистанцию, тогда оно пролетает полную свою дистанцию и затем на ее границе рассеивается.

Материальный компонент – несколько кусочков битого стекла.

Усиление нежити [Augment Undead] (Necromancy)
Реверсивное
Уровень: 3
Дистанция: 40
Компоненты: С, П, М
Время действия: 1 оборот игры + 1 раунд / уровень
Время активации: 3
Область действия: 1 нежить

VI: Заклинания в Равенлофте

Спасбросок: Нет

Это заклинание улучшает спасброски нежити и ее способность сопротивляться изгнанию. Оно может быть наложено на нежить, чье количество HD как минимум на 3 меньше уровня заклинателя. После этого нежить рассматривается на 3 HD выше по отношению к спасброскам и сопротивляемости изгнанию. Активация заклинания *усиление нежити* требует проверки сил Равенлофта.

Реверсия этого заклинания, *ослабление нежити* [diminish undead], требует от нежити спасброска, но зато может быть наложено на *любую* нежить, даже если ее уровень или HD превышает уровень заклинателя. Если спасбросок провален, то нежить начинает изгоняться, как если бы была на 3 HD слабее. Многократные наложения ни одного из этих заклинаний не приводят к усилению эффекта.

Материальный компонент – кусок одежды любой нежити, который можно использовать неоднократно.

Стелющийся туман [Ground fog] (Invocation)
Уровень: 3
Дистанция: 0
Компоненты: С, П
Время действия: 1 час / уровень
Время активации: 10 раундов
Область действия: Один квадрат 50x50 футов / уровень
Спасбросок: Нет
Это заклинание создает стелющийся туман, который подымается лишь на высоту колена обыкновенного человека (около 2-х футов). Туман покрывает площадь, заданную заклинателем, квадратами 50x50 футов. Первый квадрат обязан быть центрован на заклинателе, но остальные можно располагать в произвольном порядке, главное чтобы квадрат имел общую сторону с другим квадратом. Туман может существовать лишь на том уровне или полу, на котором стоит заклинатель. Он стекает вниз, но испаряется буквально через несколько футов.

Туман клубится и перекатывается, так что невидимый персонаж не создает возмущений, достаточных, чтобы его можно было заметить. Земля под туманом практически не видна, поэтому вполне возможно, что если на полу будет лежать труп, то туман его полностью скроет.

Это заклинание может показаться совершенно безвредным, но в применении вампира, такого, как граф Страд фон Зарович, оно является великолепной ловушкой – газообразная форма вампира неотличима от тумана. Фактически, он может подниматься из тумана и нападать, заставая врасплох, или же может материализоваться *под* слоем тумана и бить по проходящим мимо ногам. Его миньоны из числа нежити могут с легкостью поступать точно так же.

Материальный компонент этого заклинания – клочок овечьей шерсти. Заклинание *обнаружение магии* выявит ауру инвокации [invocation].

Шепот трупа [Corpse Whisper] (Necromancy)
Уровень: 4
Дистанция: 40
Компоненты: П, М
Время действия: специальное, вплоть до одного дня
Время активации: 4
Область действия: 1 нежить
Спасбросок: Нет

Это заклинание идентично одноименному жреческому заклинанию. Единственные отличия – уровень и дистанция.

VI: Заклинания в Равенлофте

Глаза нежити [Eyes of the Undead] (Necromancy)
Уровень: 4
Дистанция: 30
Компоненты: С, П, М
Время действия: 1 час / уровень
Время активации: 4
Область действия: 1 нежить
Спасбросок: Нейтрализующий

Это заклинание – аналог одноименного жреческого заклинания. Единственные отличия – уровень, дистанция и время действия.

Имитация смертного [Mimic mortal] (Necromancy)
Уровень: 4
Дистанция: Прикосновение
Компоненты: С, П
Время действия: 10 раундов + 4 / уровень
Время активации: 2
Область действия: 1 ликантроп (оборотень)
Спасбросок: Нейтрализующий

Это очень могущественное заклинание в руках волшебника – вампира. Заклинатель может заставить вампира потерять некоторые из его уязвимостей в обмен на потерю некоторых сил. В итоге, нежить может недолгое время имитировать смертного.

Заклинатель выбирает, сколько уязвимостей и сил взаимоуничтожатся, но не какие это будут. Он может выбрать одну уязвимость за каждые свои два уровня опыта. Уязвимости и силы выбираются по порядку, из приведенного ниже списка. Если конкретный тип нежити не имеет приведенной уязвимости или силы, переходите к следующей строчке. Во всех случаях, одна уязвимость уничтожает одну силу. Наименее ценные уязвимости жертвуются первыми, но с ними уходят наиболее ценные силы. Вообще-то, вампир желающий замаскироваться под смертного постарается обменять максимально возможное количество уязвимостей и сил.

Таблица имитации смертных

Уязвимость	**Сила**
Смертельная бледность*	Высасывание энергии
Чеснок	Поражение только магическим оружием
Зеркала	Очарование взглядом
Приглашение**	Газообразная форма
Удержание на расстоянии ++	Изменение облика
Бегущая вода	Невосприимчивость ко *сну*, *удержанию*, яду и параличу
Святая вода	Призывание животных
Солнечный свет	Сверхестественная Сила ++
Изгнание +++	Паучье лазание
* Кожа приобретает нормальный цвет, становится теплой на ощупь	
** Входит в дом без приглашения	
+ при использовании святого символа	
++ значение Силы становится 15	
+++Также иммунитет к повреждениям от святого символа	

VI: Заклинания в Равенлофте

Бесконечный кошмар [Neverending Nightmare] (Enchantment)
Уровень: 4
Дистанция: 10 футов / уровень
Компоненты: С, П, М
Время действия: Специальное
Время активации: 1 раунд
Область действия: 1 персона
Спасбросок: Нейтрализующий

Это заклинание позволяет заклинателю наслать на жертву кошмарные сны. Оно может быть наложено на нее в любое время, но не работает до тех пор, пока она не уснет. При активации заклинания делается тайный спасбросок. Когда жертва засыпает, ей снятся ужасные кошмары. Разным существам снится разное, все определяется их уникальными страхами.

Жертва кошмара просыпается вся в холодной испарине, судорожно глотая воздух и хватаясь руками за лицо. Через несколько раундов спящий приходит в себя. Кошмар не вспоминается детально, помнятся лишь туманные, неописуемые ужасы. Кошмары продолжаются каждую ночь, до тех пор, пока заклинание не спадет – это можно сделать простым применением заклинания *снятие проклятья* [remove curse]. При исследовании заклинанием *обнаружение магии* жертва излучает ауру зачарования [enchantment].

После первого кошмара персонаж автоматически проваливает все будущие проверки на страх или ужас. В каждом случае случается приступ “воспоминаний” о кошмаре. Жертва решает, что кошмар был предсказанием этой сцены и результатом будет ужасающая кончина.

Материальный компонент этого заклинания – клок волоса черной лошади. Активация этого заклинания – повод для проверки сил Равенлофта.

Ужасный дождь [Rain of Terror] (Evocation)
Уровень: 4
Дистанция: 1 миля
Компоненты: С, П
Время действия: 1 час + 1 оборот игры / уровень
Время активации: 4
Область действия: диаметром в одну милю
Спасбросок: Нет

Это заклинание вызывает на следующий оборот игры проливной дождь. Если над головой уже есть грозовые облака, то дождь начинается немедленно. Он идет один час, плюс один оборот игры за каждый уровень заклинателя и покрывает круг диаметром в одну милю.

Заклинатель может выбрать разные виды дождя, в обозначенных ниже пределах. Живые твари, падающие с небес, выживают в 50% случаев. То есть, если дождь из жаб, то половина из них выживет и будет скакать вокруг, а другая половина погибнет при ударе о землю. Ни одно из “дождевых” животных не может причинить никому вреда.

Уровень волшебника	Тип дождя
1 – 2	Черная, гнилостная вода
3 – 4	Прах
5 – 6	Парная кровь
7 – 8	Жабы
9 – 10	Мертвые летучие мыши
11 – 12	Змеи
13+	Пауки

VI: Заклинания в Равенлофте

Подавление ликантропии [suppress lycanthropy] (Alteration)
Реверсивное
Уровень: 4
Дистанция: прикосновение
Компоненты: С, П, М
Время действия: 3 раунда / уровень
Время активации: 2
Область действия: 1 ликантроп
Спасбросок: Нейтрализующий

Это заклинание – и проклятье и благословение для всех ликантропов. Если оно сработало, то заклинание выкидывает ликантропа в его человеческую ипостась. Существо сохраняет любые силы или иммунитеты, которыми обладает человеческая форма, но не может изменять облик, пока действует заклинание.

Это заклинание можно использовать, чтобы дать зараженному ликантропией отдохнуть от его проклятья, или же еще его можно использовать, как тактическую уловку в бою против монстров подобного типа. Большинство оборотней в человеческом облике бессильны. Таким образом, заклинание приносит и пользу, и вред.

Материальный компонент этого заклинания – побег аконита.

Страд фон Зарович получает выгоду как от реверсии этого заклинания, *наведение ликантропии* [induce lycantropy], так и от первоначальной формы. С помощью реверсии он может заставить ликантропа перейти в его животную или полузвериную ипостась. Превращенные ликантропы получают звериный образ мыслей, которым они обычно обладают в этом облике.

Активация заклинания *наведение ликантропии* – причина для проверки сил Равенлофта.

Притворная нежить [Feign Undead] (Necromancy)
Уровень: 5
Дистанция: 0
Компоненты: С, П, М
Время действия: 1 оборот игры + 1 раунд / уровень
Время активации: 4
Область действия: персона, к которой прикоснулись
Спасбросок: Нет
Это заклинание, за исключением уровня, полностью идентично одноименному жреческому заклинанию.

Якорь души [Soul Anchor] (Enchantment / Charm)
Уровень: 5
Дистанция: Прикосновение
Компоненты: С, П
Время действия: Вечность
Время активации: 5
Область действия: существо, к которому прикоснулись
Спасбросок: Нейтрализующий

Это заклинание привязывает жизненную энергию своей жертвы к заданному строению – зданию, поместью, замку и т.д. Оно не дает жертве покинуть это место до тех пор, пока она не избавится от заклинания – это можно сделать при помощи заклинаний *рассеяние магии* или *снятие проклятья*, но заклинание также нейтрализуется, если владелец строения даст разрешение покинуть его. (Владельца можно *очаровать* или каким-либо иным образом принудить к даче разрешения).

VI: Заклинания в Равенлофте

Место постановки якоря должно иметь четко определенные границы, например, стены замка. Рощица не имеет четко определенных границ и поэтому на нее якорь поставить нельзя.

Злодеянное сплавление Страда [Strahd's malefic meld] (Necromancy)
Уровень: 5
Дистанция: прикосновение
Компоненты: С, П, М
Время действия: Вечность
Время активации: 5
Область действия: существа, подвергаемые сплавлению
Спасбросок: нет

Это заклинание позволяет некроманту создать нежить, составленную из частей трех мертвых тел. Эти части могут быть от любых мертвых животных, гуманоидов или монстров. Единственное ограничение – существа не могут отличаться более чем на одну категорию размера. Например, собаку и эльфа можно сплавить, так как первая – размера S, второй же – M. Однако домашнюю кошку и эльфа сплавить нельзя, поскольку кошка размера T, а эльф – M. Аналогично нельзя сплавить собаку, эльфа и огра, поскольку их размеры, соответственно, S, M и L. Ни одно из сплавляемых существ не должно иметь больше 5 HD.

Преимущество сплавления в том, что нежить может получить наилучшие атрибуты всех использованных существ. Атрибут должен быть связан с конкретной частью тела, а эта часть – использована в сплавлении. От каждого сплавляемого существа должен быть взят как минимум один атрибут. Монстр всегда имеет интеллект животного, вне зависимости от того, какие его значения были у сплавленных существ. Он полностью предан своему создателю.

Существует четыре атрибута, которые выбираются в привязке к частям тела: HD, AC, скорость движения и атаки. HD монстра определяют его THAC0, спасброски и вероятность изгнания нежити. Скорости движения можно брать от разных существ, но только если от каждого существа берется скорость передвижения одним способом (бег, плавание, полет, рытье и т.п.).

Количество атак в раунд берется от одного существа, но это могут быть атаки любого или всех существ в сплаве. Вполне возможно, что способов атаки у существа будет больше, чем их количество в раунд. Естественно, что в сплаве должна присутствовать часть тела, отвечающая за эту атаку. Может быть сохранено большинство физических атак, включая яд, паралич, запутывание паутиной и дыхательное оружие.

Магические или ментальные способности не сохраняются при переходе в посмертную "жизнь". Сюда относятся атаки взглядом, наложение заклинаний, сопротивляемость магии, иммунность к немагическому оружию, квазимагические способности, заражающий укус ликантропа и т.д. Но тем не менее, за каждое существо в сплаве, которое имело магическую или ментальную способность, создаваемая нежить получает одну особую способность нежити. Эти способности суммируются и получаются по порядку. Первая – поражение магическим оружием +1 и лучше, потом приобретается откачка энергии прикосновением и потом – 10%-ная сопротивляемость магии. Откачка уровней должна быть связана с какой-нибудь одной формой атаки, такой как, например, удар лапами в последовательности лапа / лапа / укус. Заметим, что только сплав трех существ, *каждое* из которых имело магические или ментальные способности, создает монстра с сопротивляемостью магии. Среди классов персонажей игрока лишь заклинателей и псиоников можно классифицировать как имеющих особые способности такого плана. Другие классы, которые начинают использовать заклинания на высоких уровнях, например, рейнджеры и барды, для этого не подходят.

Один из любимых сплавов Страда – вервольф, большой паук и горгулья. Эти мерзкие существа используют скорость передвижения горгульи при полете и паука – по земле. Хотя вервольф и быстрее паука, но ноги могут быть только от одного из существ, а при лапах ликантропа он не сможет перемещаться по паутине. HD взяты от оборотня, который имеет 4 + 3

VI: Заклинания в Равенлофте

HD. AC 5 взят от горгульи, также, как и количество атак (4). Существо получает укус вервольфа и способности паука к отравлению и запутыванию в паутину. Поскольку и вервольф, и горгулья имели магические способности, существо-сплав получает две первых особых способности нежити – магическое оружие +1 для поражения и рог, откачивающий уровни (выбран Страдом). Визуально, эта гадость имеет паучьи лапы, тело и голову вервольфа и руки и крылья горгульи. В нижеприведенном резюме ее атаки лапа / лапа / укус / рог.

Сплав вервольфа / паука / горгульи: THAC0 15; #AT 4; Dmg 1d3/1d3/2d4/1d4; AC 5; HD 4 + 3; MV 6; Fl 15(C); SA ядовитый укус, паутина. Высасывание уровней; SD +1 weapon to hit; MR nil; SZ M; Int low; AL CE; ML special; XP 3000.

Физический компонент этого заклинания – щепоть молотой кости доппельгангера. Активация этого заклинания – повод для проверки сил Равенлофта.

Туманный призыв [Misty Summons] (Alteration / Invocation)
Уровень: 7
Дистанция: 1 миля / уровень
Компоненты: С, П
Время действия: 10 раундов / уровень
Время активации: 7 раундов
Область действия: радиус 30 футов
Спасбросок: Нет

Перед активацией этого заклинания необходимо построить специальный портал – дверной или арочный проем. Его ширина должна быть от 3 до 30 футов. Стройматериалы для его постройки стоят 3000 gp, а занимает строительство шесть месяцев и должно быть полностью проведено только самим заклинателем. Будучи построен, он выглядит как обычная арка.

При активации заклинания волшебник визуально представляет себе какое-нибудь хорошо знакомое ему место. Оно должно находиться в пределах дистанции заклинания и в том же самом домене, что и заклинатель. Заклинатель должен быть при этом в пределах 30 футов от портала. В течение семи последующих раундов это место и портал затягивает туманная дымка. Как только туман появится, заклинателю не нужно более на нем концентрироваться. Он может в любой момент рассеять его, но не может изменить его местоположение. Туман магический, излучает ауру alteration и invocation, но в остальном неотличим от нормального тумана.

Любое существо, вошедшее в туман, выходит из него через портал, хотя любой, кто видел, как появлялся туман, может, конечно, и не решиться войти в него. Если туман возникает вокруг персонажей, то у них есть семь раундов, чтобы из него убежать. Если персонажи спят или обездвижены, то их переносит через туманный портал.

Граф фон Зарович построил туманный портал где-то внутри своего замка, но точное его местонахождение неизвестно. Те, кого он через него призывает, очень редко возвращаются …

Ужасающее соединение Страда [Strahd’s Frightful Joining] (Necromancy)
Реверсивное
Уровень: 7
Дистанция: Прикосновение
Компоненты: С, П
Время действия: 2 раунда / уровень
Время активации: 7
Область действия: 1 существо
Спасбросок: Нейтрализующий и специальный

VI: Заклинания в Равенлофте

Это – реверсия заклинания *ужасающее соединение Бладстона* [Bloodstone's frightful joining]. Прямая версия позволяет заклинателю подселить свой разум к разуму в теле нежити. Это же заклинание позволяет неживому существу, например, вампиру или личу, подселить свой разум к разуму в теле живого существа. Поскольку Страд фон Зарович – вампир, то эта версия гораздо полезнее для него, чем первоначальная версия Бладстона. Жертвой этого заклинания должен быть живой, разумный гуманоид. Если жертва не человек или нелюдь, то она получает к спасброску бонус +2 – отличным примером таких гуманоидов могут послужить гоблины, огры и вервольфы. Если спасбросок успешен, то маг-нежить силой выдворяется обратно в свое тело. Бросок на шок не нужен.

Если жертва провалила свой спасбросок, то маг-нежить вселяет свой разум в ее тело. Находясь в нем, заклинатель может использовать все его особые способности, за исключением заученных заклинаний. В это время тело волшебника-нежити остается неподвижным и уязвимым для атак. Пребывая в теле жертвы, волшебник способен путешествовать на любые расстояния, но не выходя за пределы домена со своим истинным телом.

Пребывая в живом теле, разум нежити открыт разуму жертвы, наполняя его темными, пропитанными ужасом помыслами. В начале каждого часа соединения смертная жертва должна делать проверку на безумие (см. Главу 3). Провал ее означает, что разум нежити поборол разум жертвы. Не нужно никаких дальнейших проверок и волшебник-нежить может не прикладывая никаких усилий контролировать свою смертную жертву все время действия заклинания. Успешная проверка на безумие означает, что для сохранения контроля над телом маг-нежить должен сделать спасбросок от смертельной магии. Если он успешен, то борьба разумов продолжается. Если он провален, то разум нежити вышвыривается из тела и жертва возвращает себе контроль над ним. Однако, даже успешно выгнав нежить из своего разума, жертва обязана сделать проверку на ужас. Оставаясь в своем уме, жертва очень ярко помнит все ужасы, которые с ней произошли.

У заклинания *ужасающее соединение Страда* есть интересный побочный эффект: находясь в теле жертвы, заклинатель может делать вещи, недоступные ему в его собственном теле. Например, вампир может разгуливать под солнечным светом, видеть свое отражение в зеркале и т.д. Для Страда это заклинание служит большим подспорьем. Безусловно, пока он находится в жертве, она похожа на совсем спятившего сумасшедшего (см. правила для безумия, Глава 3), но Страду до этого нет дела.

Связующее проклятье Аллисандро [Allisandro's Binding Curse] (Alteration, Necromancy)
Уровень: 9
Дистанция: Особая
Компоненты: С, П, М
Время действия: Постоянно
Время активации: 3 часа
Область действия: 1 существо
Спасбросок: Нет

Это омерзительное заклинание было создано Вистани Аллисандро Целиковым несколько сот лет назад. Когда его род узнал, что он изучает мрачные тайны некромантии и пытается использовать темную магию, они изгнали его. Он скитался, одинокий и отчаявшийся, со временем постепенно превращаясь в первого из дарклингов Равенлофта (см. приложение Равенлофт к Энциклопедии Монстров). Будучи отрезан от общества, он вернулся к исследованиям, которые ранее вынужден был оставить. В конце концов, он разработал это заклинание, в наказание Вистани за их несправедливость (как ему казалось) по отношению к нему.

Во многих отношениях это заклинание – улучшенная версия заклинания *постоянство*, которое переделано для наложения проклятий. Оно позволяет заклинателю наложить на человека временное заклинание, но сделать его вечным. Чтобы активировать это заклинание, волшебнику нужны частички тела жертвы. Это может быть локон, обрезки ногтей или даже отрезанный палец

или конечность. Заклинание это – длинное и запутанное, на его наложение уходит три часа и включает в себя множество ритуалов и церемоний. У волшебника должны быть как минимум два ассистента, помогающие ему в сплетении этой черной магии. Ни один из них не может находиться под какой-нибудь формой принуждения (такой, как угрозы или магическое очарование), и оба они должны четко осознавать природу действия, в которое они вовлечены. Но заклинателями им быть не обязательно.

В окончании наложения заклинания материальный компонент кидается в жаровню, полную раскаленных углей, где он сгорает с бледной вспышкой и облаком тошнотворного дыма. В это момент заклинатель передает часть своей жизненной энергии заклинанию и навечно лишается 1 пункта Сложения.

Нет никаких четких лимитов на дистанцию этого проклятья, но оно не может воздействовать на кого-нибудь, находящегося вне домена, в котором оно было активировано. Если использовать его вне Равенлофта, то жертва может быть где угодно, главное – чтобы она была на этом же плане бытия.

Заклинания, которые можно совместно использовать: *антимагическая оболочка, бормотание, наложение проклятья, когти амберхалка, смешение языков, заражение, эмоция, бессилие, увеличение, притворная смерть, притворная нежить, каменный кулак, неутолимая жажда, раздражение, левитация, уменьшение сопротивляемости, огненный кулак Малик-Кеса, бесконечный кошмар, неустанный танец Отто, уменьшение, совет, истерика Таши* и *неудача.*
anti-magic shell, babble, bestow curse, claws of the umberhulk, confuse languages, contagion, emotion, enervation, enlarge, feign death, feign undead, fist of stone, insatiable thrist, irritation, levitate, lower resistance, Malec-Keth's flame fist, neverending nigtmare, Otto's irrestible dance, reduce, suggestion, Tasha's uncontrallablehideous laughter и *unluck*.
Волшебник должен активировать связуемое заклинание в процессе наложения *связующего проклятья Аллисандро*. Ни одно из этих заклинаний не может нанести реального ущерба жертве, поскольку отныне оно является ее частью. Например, *неустанный танец Отто* не приводит к усталости, и не лишает персонажа сна (хотя жертва во сне будет как-то странно подергиваться, как будто танцуя). *Огненный кулак Малик-Кеса* не сожжет кулак персонажа, но может обжечь его, если он попытается почесаться.

Снятие этого заклинания практически невозможно. *Ограниченное желание* рассеивает его действие на один день за уровень заклинателя. Только заклинание *желание* может навсегда снять *связующее проклятье Аллисандро*.

Безусловно, наложение столь отвратительного заклинания – причина для проверки сил Равенлофта.

VII: Психоника в Равенлофте

Я потерялся на прямом пути в своем собственном разуме. Когда я пришел в это место чистого зла, я понял силы разума лучше остальных людей. Черные небеса и белая вода бежали по спине зверя. Я могу использовать его скрытые способности, чтобы касаться других багряных разумов и изменять их. Однажды я коснулся далекого разума, наполненного мрачным, чуждым злом…

---- Отрывок из "Видений" Вланика Кроскоса.

Многообещающий психоник, который вошел в Равенлофт, может обнаружить, что худшим из врагов стал его собственный разум. Как и с заклинаниями, и с магическими предметами, психонические силы в земле Туманов не всегда остаются такими, какими были. Демиплан Страха искажает и извращает все, к чему прикоснется, поэтому темные уголки разума наполнены опасностью.

Психоник – не единственное существо в этом проклятом месте, которое может входить в разум других существ. Глубоко под горами Блутспура расположена вотчина иллетидов. Они десятилетиями вынашивают планы черного вероломства. Вланик Кроскос был разумен – до тех пор, пока не установил контакт с чуждым разумом из этого покинутого солнцем островного домена.

Исправления и дополнения

В первом издании *Полного Справочника Психоника* было несколько опечаток и некорректных утверждений. Второе и последующие издания содержат корректную информацию. В этом разделе приведены опечатки и исправления статей первого издания.

Психокинезис (дисциплина): следующие психокинетические таланты не имеют в качестве требования телекинеза – анимация тени, управление светом, управление звуком, ускорение молекул, размягчение и телекинез
(animate shadow, control light, control sound, molecular agitation, soften и telekinesis)
Все остальные психокинетические таланты и науки имеют в качестве пререквизита телекинез.

Телепатия (дисциплина): телепатические режимы защиты (крепость интелелкта, барьер разума, очистка разума, щит мыслей и башня железной воли
(intellect fortress, mental barrier, mind blank, thought shield и tower of iron will)
не имеют требований. Все ссылки на требования для этих талантов и наук принимать во внимание не надо. Персонажу не нужно иметь доступ к дисциплине "телепатия", чтобы изучить режимы защиты.

Наука связь с разумом [mindlink] не является требованием для следующих телепатических талантов: эмпатия, ЭСВ, определение проникновений, осведомленность об инкарнации, вживление психики и отправка мыслей
(Empathy, ESP, identify penetrations, incarnation awareness, psyhic impersonation и send thoughts)
Связь с разумом не является требованием для выбрасывания, скрытия мыслей, контакта, обнаружения жизни, засова разума, психонического удара, ментального посланника
(ejection, conceal thought, contact, life detection, mind bar, psionic blast, psyhic messenger)

Психоническое сокрушение [Psyhic crush] должно быть талантом, а психонический удар [psionic blast] – наукой.

Все ссылки на "телепатию" как силу или требование должны вместо этого относиться к науке связь с разумом.

На стр. 75 пропущен заголовок к науке связь судеб [fate link].

Хлыст эго и пронзание разума [ego whip и mind thrust] требуют контакта [contact].

Перечень психонических монстров: упоминания о силе « усиление» [amplification] и мозгокрот [brainmole] должны быть изменены на высасывание психической энергии. Кроме того, пронзание разума – телепатический, а не метапсионический талант.

Упоминания о силе "усиление" пожирателя разума должны быть изменены на высасывание психической энергии. Кроме этого, эктоплазма – талант, а не наука.

VII: Психоника в Равенлофте

Психоника и нежить

В Равенлофте нежить гораздо ужаснее, чем в других мирах, но в особенности – для психоников. Связи с Планом Негативной Энергии в Равенлофте сильнее, чем на Основном Материальном Плане, и тот, кто проникает в разумы живых мертвецов, может уловить мысли, слишком ужасные, чудовищные и чуждые для разума смертных.

По большей части, все упоминания о нежити в этой главе относятся к нежити, обладающей "свободой воли", и читателю необходимо это учитывать, если в тексте не утверждается иного. Технически, этот термин относится к монстрам, чей Интеллект хотя бы "низкий" (5 или выше); будучи в затруднении, Мастер должен свериться с соответствующей статьей *Бестиария* или другого источника. Заметим, что нежить, обладающая свободой воли, может управляться другими существами, но даже неживой раб другого существа остается обладающим "свободой воли", по отношению к чтению его разума, если только хозяин не дал ему особых инструкций о том, что должен, а чего не должен думать раб при этих обстоятельствах.

В Равенлофте нежить может поднимать экран фальшивых мыслей, которые неотличимы от настоящих, даже если психоник использует ЭСВ или аналогичные силы. Однако, это – сознательное, а не автоматическое действие. Нежить обязана осознанно решить проецировать фальшивые мысли, чего она не сможет сделать, если не будет знать, что кто-то их исследует. Эта уловка не требует физического действия и никак не стесняет существо. Более того, монстр может конкретно указать, какие мысли и эмоции он будет отображать. По большей части, нежить склонна проецировать понятные ей эмоции, такие как гнев, ненависть, зависть и т.п. Более интеллектуальные монстры способны проецировать позитивные эмоции, такие, как любовь и дружба, но находят их неприятными.

Нежить в Равенлофте невосприимчива к большинству сил, управляющих разумом или изменяющим разум способностей, включая многие силы из дисциплины "телепатия". К несчастью, это не означает, что ходячий мертвец не может быть психоником или не может иметь телепатические силы. Вампир-психоник, способный использовать дисциплину "телепатия" – поистине ужасающий противник!

Измененные науки и таланты

В приведенной ниже таблице перечислены психонические силы, которые либо изменены темными силами, либо нуждаются в некоторых уточнениях при использовании на демиплане. Использование сил, помеченных звездочкой (*), требует проверки сил Равенлофта, если какие-то наука или талант не включены в список, то они работают нормально. Психонические силы иногда имеют особое действие, когда на кости выпадает 20 или выпадает значение силы [power score] – любые изменения этого тоже здесь описаны. Как и с большинством коварных эффектов, оказываемых Равенлофтом, психоники не осведомлены об этих новых ограничениях, до тех пор, пока результаты применения их сил не станут болезненно очевидны.

Таблица 13: Измененные психонические силы

Ясночувственные науки	**Псиметаболические науки**	**Псипортационные таланты**
Видение ауры [Aura sight]	Сродство с животным [Animal affinity]	Астральная проекция [Astral projection]
Подслушивание [Clairaudience]	Поле смерти* [Death field]	Прогулка по измерениям [Dimension walk]
Подглядывание [Clairvoyance]	Сохранение энергии [Energy containment]	Переносящая дверь [Dimensional door]
Считывание с предмета	Высасывание жизни* [Life	Активация телепорта

VII: Псионика в Равенлофте

[Object reading]	draining]	[Teleport trigger]
Прорицание Precognition	Метаморфоза [Metamorphosis]	
Чувствительность к впечатлениям [Sensivity to psyhic impressions]	Теневой облик* [Shadow form]	**Телепатические науки**
		Подчинение Domination
Ясночувственные таланты	**Псиметаболические таланты**	Массовое подчинение Mass domination
Чувство опасности [Danger sense]	Поглощение болезни [Absorb disease]	Связь с разумом [Mindlink]
Определение положения [Know location]	Старение* Aging*	Вычистка разума [Mindwipe]
Привязка к направлению [Radial navigation]	Вызвать разложение [Cause decay]	Щуп [Probe]
Ощущение духов [Spirit sense]	Клеточная модификация [Cell adjustment]	
	Удвоение боли [Double pain]	**Телепатические таланты**
Психокинетические науки		Контакт [Contact]
(без изменений)	**Псипортационные науки**	ЭСВ [ESP]
	Изгнание [Banishment]	Проникновение в личность [Identity penetration]
Психокинетические таланты	Вероятностное путешествие [Probability travel]	Причинение боли [Inflict pain]
Анимирование предмета [Animate object]	Телепорт [Teleport]	Обнаружение жизни [Life detection]
Анимирование тени [Animate shadow]	Телепортировать другого [Teleport other]	Слышание правды [Truthear]
Контроль над телом [Control body]		
		Метапсионические науки
		Оценка [Appraise]
		Изменение ауры [Aura alteration]
		Психическая хирургия [Psychic surgery]
		Ультравзрыв [Ultrablast]
		Метапсионические таланты
		Высасывание психической энергии [Psychic drain]
		Ретроспекция [Retrospection]
		Искажение [Wrench]

Ясночувственные науки

Темные клубящиеся туманы Равенлофта мешают видеть правду. Заклинания предсказания, например, здесь слабее, например, менее способны отличить зло от добра. Ничто так не пугает, как неизвестность. В Равенлофте зло предполагается во всем и всегда, но становится очевидным лишь когда уже слишком поздно.

Эти правила остаются верны и для наук и талантов дисциплины “ясночувствие”. Злые помыслы сверхъестественных существ обычно держатся замаскированными от тех, кто может прозондировать разум. Демиплан Страха дарует им способность ставить щит фальшивых мыслей.

VII: Психоника в Равенлофте

Злое существо может позволить установить контакт. Даже мимолетный взгляд в глубины истинно извращенного разума может стоить вторгшемуся разума. Когда все ужасы, присущие злу, коренящемуся в существе становятся очевидны, разум смертного может и не перенести такого шока. Поэтому проникновение в не ожидающий этого злой разум – причина для проведения проверки на ужас (с модификатором, соответствующим степени зла), а тем, кто проникает в темный разум, осведомленный об вторжении, может понадобиться проверка на безумие.

Видение ауры [Aura sight]: эта сила не может помочь в определении доброй или злой части мировоззрения персонажа. Истинное зло персонажа или существа находится в Равенлофте под покровом тайны. Как и при использовании заклинания *определение мировоззрения*, использование этой силы может определить лишь законопослушную или хаотичную часть мировоззрения.

Подслушивание [Clairaudience]: белесое, прозрачное ухо появляется там, где психоник пытается что-нибудь услышать. Это призрачное ухо видимо любому существу, которое находится в этом месте, естественно, если оно смотрит в нужном направлении. Оно в точности соответствует уху психоника, включая любые ювелирные украшения. Большинство ушей неотличимы одно от другого, но некоторые – например, уши эльфов – отличны от остальных. Не ожидающий этого персонаж может принять такое ухо за проявление сверхъестественных сил, в таком случае возможна проверка на ужас (с бонусом +2). При помощи этой силы нельзя услышать происходящее за границей домена.

Это ухо проводит любые атаки, использующие звук. Например, волколак своей песней может вызвать через него (см. *Бестиарий*) летаргический сон. Если монстр начал петь в присутствии психонического уха, то психоник должен сделать успешный спасбросок или пасть жертвой песни. Ухо невосприимчиво к любым другим физическим, магическим и психоническим атакам.

Значение силы – призрачное ухо не появляется.

20 – вместо уха в пространстве плавает бестелесная голова психоника – безусловный повод для проверки на ужас (без бонуса). Черты лица достаточно различимы, чтобы их можно было опознать впоследствии.

Подглядывание [Clairvoyance]: как и подслушивание, эта сила помещает глаз, призрачный, но видимый, в ту точку, куда она была спроецирована. Если его примут за привидение или другого духа, то может потребоваться проверка на ужас. Цвет глаза – водянистый.

Присутствие глаза делает психоника уязвимым к атакам взглядом. Например, вампир имеет возможность очаровать психоника, поймав взгляд дальновидящего глаза. Глаз иммунен к любым другим физическим, магическим и психоническим атакам.

Значение силы – глаз не появляется.

20 – появляется голова персонажа – отдельно от тела. Такая сцена – весомый повод для проверки на ужас. Черты лица достаточно различимы, чтобы их можно было опознать впоследствии.

Считывание с предмета [Object reading]: при помощи этой силы нельзя прочесть добрую или злую часть мировоззрения владельца. Когда обнаруживается раса предыдущего владельца, помните, что “нежить” – это не раса, а просто состояние существа. Исследование *Книги Страда* при помощи этой силы покажет, что ее владелец – человек, но тот факт, что он еще и самый смертоносный вампир демиплана, останется скрыт. Аналогично, саван, в который одет завывающий дух (баньши), даст информацию, что его владелец – эльф.

Значение силы – психоник автоматически узнает *всю* информацию из таблицы, за исключением доброй/злой части мировоззрения владельца.

20 – психоник становится одержим этим предметом и он изо всех сил старается держать его при себе, пока не сможет прочесть его снова.

VII: Психика в Равенлофте

Прорицание [Precognition]: Равенлофт цепко держится за свои тайны, делясь ими лишь с немногими избранными. Никто в Равенлофте не может проникнуть за завесу будущего, за одним важным исключением – вистани. В случае с этой психической силой наиболее могущественная прорицательница будущего (вистани), находящаяся в этом домене, мгновенно узнает, что кто-то, не принадлежащий к ее народу, пытается увидеть будущее. Более того, в случае проваленной проверки силы она может послать персонажу ложное видение. Вистанийская предсказательница не всегда будет пользоваться этой возможностью, но если она это сделает, то психик не сможет отличить посланное ею видение от истинного.

Значение силы – видение не приходит, но вистани не узнает об использовании этой силы.

20 – персонаж видит сцену ужасающей смерти, своей или любимого человека. Это – повод для проверки на ужас.

Чувствительность к впечатлениям [Sensitivity to psychic impressions]: действие этой науки в Равенлофте не изменяется.

Значение силы – персонаж получает необычно ясное понимание каждого события.

20 – появляется разгневанный дух (необязательно привидение) и атакует психика. Тип духа зависит от объекта, домена и решения Мастера.

Ясночувственные таланты

Чувство опасности [Danger sense]: эта сила работает в Равенлофте поистине отлично. Темные силы с превеликой радостью позволяют персонажу чувствовать всю ужасающую опасность, разлитую вокруг. Звон в ушах, предупреждающий об опасности, возникает когда любое существо в этом же домене думает о причинении персонажу вреда, даже если оно не представляет непосредственной угрозы. Оно молчит, когда персонажу предстоит пройти проверку сил Равенлофта. Оно также молчит, когда персонаж пересекает границу домена или входит в туманы Равенлофта. Другими словами, оно молчит практически постоянно.

Значение силы – психик узнает, насколько далека опасность. Это может быть очень полезно, поскольку психик может хотя бы узнать, что опасность – в нескольких милях.

20 – психик постоянно чувствует опасность, даже если никто и не злоумышляет по его поводу.

Определение положения [Know location]: этот талант работает так, как описано в *Полном Справочнике Психика*, но персонаж никогда не сможет с его помощью узнать, что он находится на демиплане (исключение – когда на кубике выпадает значение силы). Этот талант не может открыть информации (по масштабу) больше, чем имя домена. Тем не менее, оно нормально работает с информацией меньшего масштаба, например, названием города, дома и т.п.

Значение силы – психик узнает, что он находится на Демиплане Страха и свое точное местоположение на нем.

20 – вопрос “Где я?” возникает в разуме владыки домена. У владыки есть выбор – ответить на него так, как он захочет – или вообще не отвечать. Если ответ дается, то психик неспособен отличить его от нормального отклика при использовании этого таланта.

Привязка к направлению [Radial navigation]: этот талант работает согласно описанию, за исключением того, что персонаж не может “привязаться” к точке вне домена, в котором он находится.

Ощущение духов [Spirit sense]: Термин “дух” не включает в себя нежить, имеющую физическое тело, лишь нежить бестелесную. Не смотря на то, что мстители описаны в *Полном Справочнике Психика*, как обнаруживаемые этой силой, в Равенлофте это не так, потому что у них есть

физическое тело. Это означает, что такая нежить, как зомби, вурдалаки, вампиры и мстители этой силой необнаружимы, в то время как привидения, фантомы, баньши и их аналоги – вполне.

Духи в Равенлофте обладают гораздо более сильной аурой, что позволяет чувствовать их на гораздо большем расстоянии. Персонажа настораживает присутствие духов в радиусе 60 ярдов. Однако, если у психоника не было возможности поэкспериментировать с этой силой, то он не знает об увеличении этого расстояния. Если владыка домена – дух, то психоник при использовании этой силы будет постоянно чувствовать его "поблизости", до тех пор, пока владыка пребывает в домене. Это отражает всепроникающее влияние владыки на свой домен.

Значение силы – психоник узнает, на каком расстоянии от него находится дух, но не направление на него.

20 – дух получает предупреждение об осведомленности психоника. Более того, дух мгновенно узнает направление на персонажа, но не расстояние до него.

Психинетические науки

Эти силы остаются в Равенлофте неизменны. Манипулирование объектами силой разума не относится напрямую с добром или злом в психонике, поэтому на эти умения темные силы обращают очень мало внимания. Однако, как и со всем остальным, если их использовать для эгоистичных, злых целей, может понадобиться проверка сил Равенлофта.

Психинетические таланты

Анимирование предмета [Animate object]: этот талант в Равенлофте остается неизменен.

Значение силы – анимация гладкая и жизнеподобная.

20 – анимированный объект получает свою собственную жизнь, оставаясь анимированным даже после того, как психоник прекратит использовать этот талант. Он становится одержим психоником и повсюду следует за ним. Если персонаж его отвергнет, то он будет тайно за ним следовать и пытаться убить. Если держать его при себе, он становится безумно ревнивым и не переносит других персонажей или существ рядом с психоником, даже если будет вынужден напасть на них, чтобы отогнать прочь.

Анимирование тени [Animate shadow]: благоразумный психоник должен опасаться давать жизнь чему-нибудь, сделанному из тьмы, пребывая в Равенлофте, поскольку оно может начать неотступно его преследовать.

Значение силы – дистанция увеличивается до 100 ярдов.

20 – анимированной тени передается частичка субстанции демиплана и она становится одноименным монстром и пытается убить персонажа. Она повсюду за ним следует, прячась от его взгляда, выжидая момент, когда сможет внезапно напасть на своего бывшего хозяина. Пока этот монстр жив, персонаж не отбрасывает тени и любое обычное существо, заметившее это, подумает о персонаже наихудшее.

Тень: THAC0 17, Dmg 1d4+1; AC 7; HD 3+3; MV 12; SA выкачивание Силы; SD чтобы попасть, необходимо оружие +1; MR как у нежити; SZ M; ML специальная; XP 650

Контроль над телом [Control body]: перехват управления над чужим телом не является злом сам по себе, но потенциальные возможности использовать эту силу во зло очень велики. Если психоник использует управляемое тело во зло или ради неких эгоистических побуждений, не являющихся необходимостью, то требуется сделать проверку сил Равенлофта. Управление телом другого существа, чтобы не дать ему напасть или спасти от нависшей опасности не считается злым или эгоистичным поступком. Использование этой силы, чтобы положить быстрый и безболезненный конец злому существу тоже безопасно. Но тем не менее, заставлять его танцевать на раскаленных

углях просто смеха ради – несомненное зло. Мастер должен понять, ради чего психоник использует управляемое существо.

Значение силы – психоник автоматически преодолевает начальное сопротивление психики жертвы.

20 – психоник получает частичный паралич руки или ноги на 1d10 x 10 минут.

Псиметаболические науки

В этой дисциплине прячутся несколько темнейших психонических сил. Использование их в Равенлофте может привести к ужасной судьбе. Применение этих способностей всегда привлекает внимание темных сил.

Сродство с животным [Animal affinity]: эта наука остается в Равенлофте неизменна. Однако необходимо обратить внимание на следующее: зрелище персонажа, отращивающего себе когти, мех или какие-то другие признаки животного весьма вероятно приведет жителей Равенлофта к неправильным выводам. Они скорее всего посчитают персонажа ликантропом или каким-либо другим сверхъестественным существом, способным к изменению облика. Любого, кто не готов к изменению облика психоника, можно призвать сделать проверку на ужас (с бонусом +2). Члены группы, которые уже видели, как он использует эту науку, проверку на ужас не делают.

Поле смерти [Death field]: высасывание жизни из гуманоидного существа может заставить его потом восстать из могилы и начать преследовать персонажа. Все в воле Мастера, но чаще всего есть шанс 10%, что это произойдет. Однако математика менее важна, чем состояние жертвы. Если жертва обладала огромной силой воли или у нее осталось важное неоконченное дело, то шанс того, что она вернется в качестве нежити, значительно возрастает.

Тип получающейся нежити чаще всего тот, который ближе всего по HD или уровням к убитому существу. Тем не менее, вне зависимости от исходных HD есть шанс 20%, что мертвец станет мстителем. Поле смерти создает прямой канал на План Негативной Энергии, так что любая нежить в таком поле восстанавливает столько потерянных hp, сколько должна бы была потерять.

Использование этой силы требует проверки сил Равенлофта.

Значение силы – психоник теряет только половину указанных hp. Жертвы, провалившие свой спасбросок, теряют полное количество.

20 – сила не срабатывает, но психоник все равно теряет hp.

Сохранение энергии [Energy containment]: Эта наука в Равенлофте остается неизменна. Необходимо уточнить, что ледянящее касание и высасывающие жизнь атаки некоторых видов нежити – не энергетические атаки и на них эта наука не действует. Такие атаки подвергают жертву воздействию сверхъестественного могильного, а не физического холода.

Высасывание жизни [Life draining]: эта наука позволяет персонажу имитировать способности к откачке энергии, свойственные наиболее могущественным видам нежити. Ну чем это может быть кроме зла? Как и с полем смерти, существа, убитые высасыванием жизни могут стать нежитью и начать искать мести. Это происходит в 1 случае из 4-х. Тип нежити обычно соответствует HD жертвы. Однако, есть шанс 25%, что вне зависимости от HD жертва станет вампиром.

Прикосновение к одному из живых мертвецов обращает поток силы, вызывая автоматическую отдачу, описанную для этой силы. Половина из оставшихся у психоника hp абсорбируется этим существом.

Использование этой силы требует проверки сил Равенлофта.

Значение силы – скорость откачки возрастает до 1d20 пунктов в раунд.

20 – Отдача! Половина из оставшихся у психоника hp переходит к жертве, обращая действие этой силы.

VII: Психика в Равенлофте

Метаморфоза [Metamorphosis]: эта наука остается в Равенлофте без изменений. Не забывайте, что зрелище персонажа, отращивающего себе когти, мех или какие-то другие атрибуты животного весьма вероятно приведет жителей Равенлофта к неправильным выводам. Они скорее всего посчитают персонажа ликантропом или каким-либо другим сверхъестественным существом, способным к изменению облика. Для любого, кто не готов к изменению облика психоника, может понадобиться проверка на ужас (с бонусом +2). Члены его группы, ранее видевшие, как он использует эту науку, проверку на ужас не делают.

Теневой облик [Shadow form]: эта наука остается в Равенлофте без изменений, но демиплан пропитал мир теней своим злом. Использование теневого облика требует проверки сил Равенлофта.

Значение силы – используя эту науку психоник может путешествовать по ярко освещенным местам, что обычно ему запрещено.

20 – высвобождается темная сторона натуры психоника и он на 1d4 x 10 раундов становится тенью (см. *Бестиарий*), находящейся под управлением Мастера, обуреваемую жаждой убийства. Если это происходит, то никаких ППС далее не расходуется.

Психометаболические таланты

Поглощение болезни [Absorb disease]: в Равенлофте эта сила может абсорбировать ликантропию от другого существа. Некоторые формы ликантропии представляют собой магические заболевания. Талант поглощение болезни переносит этот ужасный недуг в тело психоника.

Если мишень этого таланта – урожденный ликантроп или же тот, кого на это прокляли, то эта сила не удаляет заболевание из его организма. Для этих существ это не заболевание, но естественное состояние. Однако они могут передавать его как заболевание и тут уже психоник может вступить в дело.

Если мишень – зараженный ликантроп, то этот талант работает нормально. Однако не забывайте, что это – не метод излечения ликантропии. Болезнь просто переносится с одного персонажа на другого.

Значение силы – заболевание, даже ликантропия, автоматически уничтожается иммунной системой психоника.

20 – заболевание остается у жертвы, но передается и психонику.

Старение [Aging]: использование этой силы сродни высасыванию жизненной энергии. Тот, кто убит этой силой, становится привидением и начинает мстить своему убийце. Использование этого таланта требует проверки сил Равенлофта.

Значение силы – жертва старится на 1d20 лет.

20 – психоник старится на 1d10 лет.

Вызвать разложение [Cause decay]: этот талант в Равенлофте работает лучше, чем обычно. Демиплану нравится упадок и разложение и он усиливает его настолько, что к спасброску от кислоты применяется штраф –2.

Значение силы – спасбросок автоматически неудачен. Кроме того, персонажу нужно пройти проверку сил Равенлофта.

20 – разлагается одна из личных вещей психоника (без спасброска) – либо первая, которой он коснулся, либо выбранная Мастером.

Клеточная модификация [Cell adjustment]: этот талант работает нормально, но не может излечить в психонике ликантропию.

VII: Психика в Равенлофте

Удвоение боли [Double pain]: этот талант в Равенлофте работает нормально. Однако, его применение для получения от существа информации – повод для проверки сил Равенлофта.

Психортационные науки

Ни одна из этих сил не может перенести существо или предмет через границы домена. Равенлофт ревностно стережет способы покинуть домен. Из этого логически вытекает, что эти силы не могут перебросить существо или предмет и с самого демиплана.

Изгнание [Banishment]: существо, попавшее под воздействие, изгоняется в карманное измерение тени в пределах планарных границ Равенлофта. Это область заполнена кромешной тьмой, которую нельзя рассеять даже при помощи магии. Такие таланты, как сонар [see sound], работают нормально, но ни одна форма инфразрения не может проникнуть сквозь эту тьму. Поскольку это карманное измерение находится в Равенлофте, то извращенные законы этого демиплана все равно в нем действуют.

Значение силы – изгнанное существо не может вернуться само по себе; оно должно дождаться, когда ему на это дадут разрешение. На его содержание в карманном измерении психик не тратит ППС.

20 – и намеченная жертва, и психик изгоняются в карманное измерение. Жертва возвращается из него, как только психик прекращает тратить ППС на поддержание эффекта, а психик обязан вернуться неким другим методом: телепортацией, прогулкой по измерениям [dimension walk] и т.п. Возвращается персонаж в тот же самый домен, из которого был изнан.

Вероятностное путешествие [Probability travel]: эта сила просто не работает, но психик все равно тратит 20 ППС, чтобы это узнать. Она даже не позволяет ему вернуться из неудачного изгнания.

Телепорт [Teleport]: его ограничения идентичны ограничениям заклинания волшебников *телепорт* (см. Главу VI). Телепортацией нельзя пересечь границы домена. Любая попытка телепортироваться за пределы домена просто переносит персонажа к краю домена.

Значение силы – стоимость в ППС понижается на 20%, округление в большую сторону.

20 – попытка не приводит ни к какому эффекту.

Телепортировать другого [Teleport other]: ограничения у этой науки – те же, что и у телепорта (см. выше). Она не может переместить никого дальше границы домена.

Значение силы – стоимость в ППС понижается на 20%, округление в большую сторону.

20 – тот, кто хотел телепортировать, дезориентирован. Он не может активировать заклинания и получает штраф –4 ко всем броскам на 1d4 x 10 раундов.

Психортационные таланты

Астральная проекция [Astral projection]: эта сила в земле Туманов не работает. Равенлофт не дает своим игрушкам сбежать так просто.

Прогулка по измерениям [Dimension walk]: эта сила работает согласно описанию, с одним небольшим исключением. Пересекаемое измерение – карманное измерение тени, упомянутое выше в описании силы изгнание. Персонаж может быть атакован другими существами, которые были изгнаны (как при помощи психической силы), но это маловероятно, так как он находится там небольшой промежуток времени. Базовый шанс встречи с изгнанным созданием – 1 из 20. Но

даже встретившись, существо может решить не нападать, а может быть – даже пообщаться с психоником, проходящим сквозь измерение.

Значение силы – психоник получает бонус +2 на проверку Мудрости.

20 – персонаж чувствует сильнейшее головокружение и в течении трех раундов его просто рвет.

Переносящая дверь [Dimensional door]: этот талант в Равенлофте не изменяется, но нуждается в некоторых уточнениях. Не смотря на то, что Равенлофт не позволяет своим жителям путешествовать по другим планам или измерениям, иногда они могут побывать на их окраинах. Например, можно войти на Границу Эфира, но не в Глубокий Эфир.
Также можно достичь края плана Тени. Эти же правила верны для заклинаний типа *переносящая дверь*. Граница измерения доступна, как указано в описании таланта в *Полном Справочнике Психоника*. Это позволяет персонажу путешествовать, используя этот талант.

Активация телепорта [Teleport trigger]: этот талант в Равенлофте не изменяется, но в него нужно внести некоторые уточнения. Невозможно установить спусковой крючок на простую проверку на ужас или страх – психоник не может задать условие “когда мне понадобится сделать проверку на страх/ужас”. Сделать так – значит внести игровую механику в ролевой отыгрыш персонажа. Персонажи игроков ничего не знают о проверках на страх и ужас. Однако можно задать спуск типа “как только я увижу вампира”, что во многих случаях служит поводом для проверки на страх или ужас. Мастер должен также помнить, что крючок использует восприятие психоником мира вокруг него. Если психоник не будет знать, что на самом деле этот персонаж – вампир, то в вышеприведенном примере спуск телепорта не сработает.

Телепатические науки

В Равенлофте нежить иммунна к некоторому числу телепатических сил. Науки, к которым она иммунна: психический удар, превосходная невидимость, смена личности
(psionic blast, superior invisibility, switch personality)

Помните, что в Равенлофте вся нежить, обладающая свободой воли, наделена злокозненной способностью выстраивать фасад невинных мыслей, совершенно не зависящий от того, что они на самом деле думают. (Таким образом зло прячет свою истинную сущность до того момента, пока не сможет внезапно напасть на несчастного искателя приключений). Пока нежить поддерживает этот барьер, она практически невосприимчива к большинству телепатических наук и талантов. По решению Мастера, если психоник выбросил значение силы, то наука или талант действуют на нежить нормально. В этом случае, обычный эффект, указанный для значения силы, игнорируется.

Большая часть нежити постоянно держит свой мысленный щит, но она может в любой момент его сбросить и показать свою истинную сущность вторгшемуся в ее разум. Проникновение в глубины столь темного и чуждого разума может свести психоника с ума (см. Главу III). Особое исключение из этого правила – вампир. Во время своего дневного сна он просто мертвое тело. В нем нет ни разума, с которым можно установить контакт, ни щита фальшивых мыслей. Для вампиров крайне необычно видеть сны или проявлять во время сна хоть малейшую мыслительную активность.

Подчинение [Domination]: эта наука в Равенлофте остается практически без изменений. Аналогично психикинетическому таланту контроль над телом, эта сила балансирует на тонкой грани между добром и злом. Искушение быть жестоким или заставить подчиненное существо совершать злодеяния может быть совершенно ошеломляющим. Если психоник использует эту силу из беспричинного эгоизма, прихоти или злых целей, то он должен пройти проверку сил Равенлофта.

Значение силы – цена поддержания понижается вдвое.

20 – жертва узнает, что кто-то пытался ее подчинить.

Массовое подчинение [Mass domination]: см. Подчинение.

Связь с разумом: эта наука в Равенлофте не изменяется. Связь с разумом *не является* причиной для проверки на безумие, даже если существо – нежить или какой-нибудь ужасающий монстр. Природа этой силы такова, что психоник не погружается в разум существа.

Вычистка разума [Mindwipe]: эта сила может быть использована для того, чтобы стереть воспоминания о источнике страха или ужаса, тем самым уничтожая эффекты проваленной проверки. Чтобы получить такой результат, достаточно единственного успешного применения этой науки. Поскольку воспоминания лишь прячутся, а не уничтожаются, они могут вернуться назад, если будут освобождены при помощи психической хирургии. Использование этой науки не возвращает потерянный Интеллект, Мудрость или уровни опыта, как это было ранее. Вследствие этого она не является оптимальным методом исправления последствий проваленных проверок на страх, ужас или безумие.

Значение силы – жертва не получает спасброска.

20 – сила воздействует на психоника, а не на намеченную им жертву.

Щуп [Probe]: эта сила может проникать сквозь слой фальшивых мыслей, проецируемый некоторой нежитью. Защищаясь от этого зонда, нежить получает бонус, равный половине ее HD. Например, вампир (8 + 3 HD), защищаясь от зондирования, получает бонус +4. Если зондирование успешно, то ужасающее естество нежити полностью раскрывается психонику, что служит поводом для немедленных проверок на ужас и безумие.

Значение силы – можно задавать два вопроса в раунд.

20 – субъект узнает о попытке зондирования и скорее всего, не обрадуется ей.

Нежить может и позволить психонику преуспеть (что вызовет проверки на ужас и безумие), либо ответить на вопрос так, как пожелает. Если ответ ложный, то психоник об этом не узнает.

Телепатические таланты

Как и телепатическими науками, в этой дисциплине есть несколько талантов, к которым нежить Равенлофта невосприимчива. Это притяжение, благоговение, сиеста, хлыст эго, ложные ощущения, шепот подсознания, необоримые враги, невидимость, усиление фобии, постгипнотическое внушение, психоническое сокрушение, отвращение, связь взглядов, связь звуков, связь вкусов, телепатическая проекция.
attraction, awersion, awe, daydream, ego whip, false sensory input, id insinuation, invincible foes, invisibility, phobia amplification, post-hypnotic suggestion, psychic crush, repugnance, sight link, sound link, taste link, telepathic projection.

Контакт [Contact]: этот талант в Равенлофте не изменяется и нормально работает против нежити. Однако это не гарантирует, что “навешенная” на него сила тоже будет работать. Помните, что контакт не дает никакой информации о разуме сущенства, с которым он установлен. Кроме того, со спящим вампиром контакт установить нельзя, так как в этот момент он – просто мертвое тело.

Стоимость поддержания контакта зависит от уровня/HD мишени. Фальшивые мысли, которые может продуцировать нежить, позволяют ей понизить ощущаемый уровень. Это опасное, но полезное качество: если вампир выдает себя за человека низкого уровня, он может также понизить и ощущаемый уровень своего барьера фальшивых мыслей, таким образом понижая стоимость ППС/раунд для психоника. Нежить не может повышать уровень этого барьера, а только понижать. Например, любой психоник, который установил контакт с таким вампиром, платит меньше ППС/раунд на поддержание контакта. Как только контакт установлен, вампир не может изменить стоимость в ППС, даже если откроется его истинная сущность – он дает психонику небольшое преимущество, в обмен на способность и дальше маскировать свое присутствие.

VII: Психоника в Равенлофте

Большинство нежити не озабочивается изменением уровня своего восприятия для психоников. Пример маскирующегося вампира – одно из немногих исключений.

Нежить, ликантропы и т.п. считаются монстрами при определении модификатора типа мишени [life-order] для контакта. Этот модификатор влияет на вероятность успешного контакта. Для гуманоидов модификатора нет, но для монстров, подобных нежити и ликантропам он составляет штраф –7. Эти существа не способны изменять данный модификатор. Однако, так как игроки не должны делать проверку силы, то они возможно и не узнают, что этот модификатор есть. После нескольких проваленных попыток установить контакт с существом они могут начать подозревать, что что-то здесь не так, но у них не будет явных доказательств, так как на вероятность контакта могут также действовать и другие модификаторы (например, дистанция).

Значение силы – контакт поддерживается четыре раунда безо всяких затрат ППС.

20 – дальнейшие контакты с этим разумом на данном уровне опыта невозможны.

ЭСВ [ESP]: этот талант в Равенлофте не изменяется. Однако, он может захватывать лишь фальшивые поверхностные мысли нежити, правда, если она не решит позволить психонику проникнуть глубже. В таком случае психонику надо сделать проверку на безумие. Если он не понимает родного языка нежити, то к броску дается бонус +2.

Значение силы – первый раунд поддержания бесплатен.

20 – психоник испытывает раздирающую головную боль и на один час получает штраф –1 ко всем броскам на значение сил из дисциплины “телепатия”.

Проникновение в личность [Identity penetration]: этот талант работает в Равенлофте нормально. Он – одна из немногих телепатических сил, которые могут подействовать на нежить. Но, однако, у успеха есть своя цена. Проникнув в личность нежити, психоник обязан сделать проверку на ужас.

Значение силы – никаких дополнительных эффектов.

20 – до тех пор, пока он не получит новый уровень, телепат не может проникать в личность этой жертвы.

Причинение боли [Inflict pain]: это талант в Равенлофте не изменяется, но использование его для пыток – повод для проверки сил Равенлофта.

Обнаружение жизни [Life detection]: в нормальных условиях нежить этим талантом обнаружить нельзя. В Равенлофте нежити позволен спасбросок от смерти, если эта сила используется против нее. Если он успешен, то нежить определяется как живое, гуманоидное существо. Нежить может решить провалить спасбросок, если заподозрит, что психоник ее проверяет; это наделяет ее необнаружимостью для этого таланта.

Значение силы – психоник может мгновенно обнаружить все в пределах 100 ярдов в любом направлении. Нежити не позволяется спасбросок на манипуляцию обнаружением.

20 – телепат обнаруживает 1d6 существ, которых здесь нет. Если нежить захочет, то она автоматически обнаруживается в качестве живых существ.

Слышание правды [Truthear]: Равенлофт защищает своих наиболее лелеемых существ завесой тайны. Нежить всегда кажется говорящей правду, даже она явственно лжет. В данном случае для таланта нет никаких мысленных следов или зацепок, позволяющих оценить обоснованность утверждения.

Значение силы – психоник распознает малейший намек на ложь, даже если говорящий сам этого не осознает. Если мишень – нежить, то психоник способен лишь обнаружить, *верит* она или нет в то, что ее утверждение – правда.

20 – психоник не может эффективно использовать этот талант по данной мишени в течении 1d6 дней.

VII: Психоника в Равенлофте

Метапсионические науки

Большинство наук этой дисциплины в Равенлофте не изменяются. Психонические силы, воздействующие на другие психонические силы не затрагивают Равенлофт и поэтому оставлены им в покое.

Оценка [Appraise]: как и наука прорицание (см. выше), оценка пытается приоткрыть завесу будущего. В Равенлофте такие способности даны исключительно в руки Вистани, и наиболее сильная вистанийская предсказательница будущего в домене мгновенно узнает о попытке психоника это сделать. Она может сама ответить на его вопрос так как пожелает, даже правдиво.

Значение силы – наука работает нормально, давая истинную оценку ситуации. Вистани об этой попытке не узнает.

20 – психоник в течении 1d4 дней не может использовать эту науку.

Изменение ауры [Aura alteration]: в Равенлофте эта наука функционирует согласно описанию в *Полном Справочнике Психоника*. Однако, некоторые могущественные проклятья могут накладывать на шансы на ее успех штраф –6, а проклятья, лежащие на лордах доменов вообще не поддаются ее воздействию. Зараженные ликантропы не прокляты и, следовательно, полностью неподвластны этой науке. Однако на ликантропов, ставших таковыми в результате проклятья она может и подействовать.

В *Полном Справочнике Психоника* указано, что попытка снять проклятье, гейс или квест налагает на шансы успеха штраф –6. В Равенлофте это верно для гейсов или квестов, но проклятья здесь есть самых разных форм и размеров. Сила проклятья определяет налагаемый им штраф (определения сил проклятий см. в Главе V):

Сила проклятья	Модификатор
Стесняющее	- 2
Препятствующее	- 4
Мучающее	- 6
Опасное	- 8
Смертоносное	- 10

Значение силы – никаких дополнительных эффектов.

20 – с психоника удерживается полная стоимость этой силы в ППС, хотя она и не срабатывает. Психоник не сможет изменить именно эту ауру до тех пор, пока не получит следующий уровень опыта.

Психическая хирургия [Psychic surgery]: эта наука остается в Равенлофте без изменений. Она может снять эффекты проваленных проверок на страх, ужас и безумие и в этом контексте, *исключительно* полезна на Демиплане Страха.

Ультравзрыв [Ultrablast]: в большинстве случаев эта наука работает в Равенлофте нормально. Однако вся нежить к ней иммунна.

Значение силы – живые существа, имеющие 3 или меньше HD умирают, если провалят свои спасброски. Нежить должна сделать успешный спасбросок от парализации или “умереть” на 2d6 x 10 раундов. Заметим, что на неразумную нежить это не распространяется.

20 – инициатор должен сделать успешный спасбросок от парализации или умереть. Если психоник выжил, то он не может пользоваться психоникой в течении 2d6 дней.

Метапсионические таланты

VII: Психоника в Равенлофте

Высасывание психической энергии [Psychic drain]: практически нет никакой разницы между высасыванием жизненной энергии персонажа, как поступают вампиры, и высасываниемеоткачкой психической энергии в такой степени, что причиняется вред. Если психоник использует эту силу, чтобы откачивать психическую энергию и причиняет такие повреждения, тогда необходимо сделать проверку сил Равенлофта. Кроме того, такое вероломство иногда вознаграждается темными силами. Любая откачка, которая понижает значение любого атрибута более чем на 50%, требует проверки сил.

Значение силы – на этот раз психоник не наносит вреда жертве, сколько бы он ни выкачал. Однако, если он выкачал более чем 50% от значения любого атрибута, все равно нужно сделать проверку сил Равенлофта.

20 – контакт разрывается.

Ретроспекция [Retrospection]: в описании этого таланта сказано, что эти смутные, блуждающие воспоминания все равно несут на себе отпечаток породившей их личности. В Равенлофте воспоминания владык доменов сильнее остальных. Кроме того, более вероятно, что именно в них будет содержаться ответ на поставленный персонажем вопрос. В результате, есть примерно 10%-ный шанс, что любая ретроспекция соберет воспоминания одного из многочисленных темных владык Равенлофта. Если вопрос таков, что ответ на него может знать только темный владыка, то этот шанс возрастает до 50%. Такие воспоминания пропитаны исключительным злом и ужасом, которых не могут ожидать обычные смертные. Уловивший их психоник обязан сделать проверку на ужас. К проверке может быть применен бонус, зависящий от детальности воспоминаний. Поскольку такие воспоминания странствующие, то проверка на ужас относительно мягкая.

Детальность воспоминаний	Модификатор
Туманные или неполные	+2
Полные	+1
Полные и специфичные	0

Значение силы – проверка на ужас не нужна.

20 – никаких дополнительных эффектов.

Искажение [Wrench]: этот талант может быть использован только для того, чтобы втащить существо в Равенлофт, а не для того, чтобы выдворить его на другой план. Единственным исключением являются существа, которые существуют одновременно и на Плане Эфира или на Плане Тени. Равенлофт в достаточной степени связан с ними, чтобы позволить психонику вытолкнуть таких существ на окраины этих планов.

Демиплан Страха тесно связан с Планом Негативной Энергии. Это означает, что сложнее полностью вытолкнуть в Равенлофт существо, одновременно существующее на обоих этих планах. В сущности, План Негативной Энергии не хочет “отпускать”. В игровых терминах, психоник получает штраф –2, при использовании этого таланта, для вытягивания существа с Плана Негативной Энергии в Равенлофт.

Значение силы – существо на мгновение ошеломляется и получает к инициативе на следующий раунд штраф–2.

20 – никаких дополнительных эффектов.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Как и заклинания, магические предметы могут в Равенлофте работать несколько иначе. В большинстве случаев применим следующий метод: если магический предмет имитирует действие какого-то заклинания, то предмет претерпевает те же изменения, что и это заклинание (за подробностями Мастер может обратиться к Главе VI).

Эта глава охватывает стандартные магические предметы, которые имеют свое собственное действие. Кроме того, приведено несколько новых предметов, включая и проклятые, но было бы невозможно описать и обсудить изменения действия каждого магического предмета из каждого мира для кампаний. Их коллекция слишком огромна и продолжает расти. Мастера могут даже изобретать свои собственные магические предметы для своих кампаний, одновременно беря предметы из других приключений или импортировать предметы из других миров. Вне зависимости от конкретики обстоятельств, приведенные ниже рекомендации должны дать достаточно информации, чтобы определить изменения в любом предмете, принесенном в землю Туманов.

Общие рекомендации

Путешествия по планам в Равенлофте позволяются очень редко. Если предмет имеет некую функцию, относящуюся к путешествию по планам, то она попросту не работает. Иногда такой предмет посылает своего владельца в другое место Равенлофта, а иногда не переносит никуда. Любой предмет, связанный с путешествиями по планам, *может* работать нормально, но только по решению Мастера. Центром сюжета заключительного приключения в Равенлофте может быть поиск и использование предмета, необходимого, чтобы сбежать с демиплана.

Магические предметы не могут призывать [summon] обычных животных (волков, кошек, и т.п.), которые не обитают в данном домене. Более того, животные или существа, каким-либо образом призванные с других планов не могут перенестись домой тем же самым образом и это их, скорее всего, не обрадует.

Предсказания в Равенлофте работают слабее. Никто не может отличить при помощи магического предмета добро от зла, определяются лишь законопослушность и хаотичность.

Использование предметов, пропитанных злом или ради злых целей требует проверки сил Равенлофта. Сюда не входят проклятые предметы или предметы, которые просто причиняют вред. Чтобы запустить проверку сил Равенлофта владелец должен осознанно держать при себе и использовать предмет во зло.

Использование предметов, злых по своей сути, или во имя злых целей, требует проверки сил Равенлофта. Это не относится к проклятым предметам, или предметам, которые просто причиняют вред. Для срабатывания проверки сил Равенлофта, владелец обязан сознательно решить хранить у себя этот предмет и использовать его во зло другим.

Некоторые злые предметы, особенно те, которые основаны на некромантии, могут в Равенлофте работать лучше.

Встречаемость магии и сокровищ

Магия, особенно в виде магических предметов и приспособлений, встречается в Равенлофте реже, чем в других мирах. Здесь создано очень мало магических предметов. По сравнению с другими мирами, в Равенлофте живет не столь много людей и те, кто здесь живет, живут недолго. В результате этого, искатели приключений не найдут груд сокровищ под ногами, ждущих, чтобы их подобрали. Богатство здесь не такой сильный побудительный мотив, как выживание. Это не

VIII: Магические предметы в Равенлофте

означает, что в Равенлофте нет жадности или что магических предметов здесь нет – они просто редки. И простой монстр не будет держать у себя магический предмет, которым не сможет воспользоваться. Если он копит сокровища, то у него обязана быть логичная и важная причина это делать. Иначе его "шкафчик" может быть совершенно пуст. Сокровища не должны постоянно сопровождать каждое столкновение просто потому, что игроки этого ожидают.

В качестве практического метода, Мастер должен наполовину урезать стандартный шанс того, что может встретиться сокровище данного типа. Если для определения сокровищ используется генерация при помощи кубиков, то лучше это сделать до начала игры. Если результат – наличие магического предмета, то он обязан логически подходить к столкновению. Если это не так, то значит его просто нет. Не продолжайте делать броски, чтобы получить иные магические сокровища.

Хотя магических предметов и мало, но денег – много. Персонажи без труда могут получить оплату своих услуг. (Народ обычно небогат, но он отдаст все, что имеет, если есть на то достойная причина). Если персонажи игроков освободят деревню от могущественной злой силы, то деревня может наградить группу. Они могут даже подарить один из редких припрятанных ими магических предметов – особенно если этот предмет поможет персонажам игроков уничтожить притеснителей деревни. Или же они могут рассказать персонажам игроков, что такой предмет якобы существует. После этого персонажи игроков (герои по своей сути) могут пойти на его поиски.

Во многих наборах для кампаний поиск сокровищ – самоцель для персонажей (и их игроков), но для Равенлофта этот мотив непригоден. Здесь искатели приключений достигают своей цели сохраняя при себе и знания и шкуру; если они сорвут планы зла, они преуспели. В большинстве случаев выживание – само по себе лучшая из наград.

Разумное оружие

Эго злого разумного оружия в Равенлофте возрастает на 5 пунктов. (На оружие добрых или нейтральных мировоззрений это не распространяется). Если злое оружие подчиняет своего владельца, то есть шанс 50%, что оно отдаст себя в руки владыки данного домена. В начале каждой недели, до тех пор пока персонаж владеет злым разумным мечом, он обязан делать проверку сил Равенлофта.

Артефакты и реликвии

Благодаря своей необычайной силе и предназначению, артефакты и реликвии могут преступать пределы, налагаемые Равенлофтом. По решению Мастера (конечно же), заклинания, активируемые с артефакта или реликвии, не изменяются демипланом, также как и любые квазимагические способности. Эти могущественные предметы могут даже помочь персонажам сбежать из Равенлофта. Однако, злой артефакт может и не захотеть уходить отсюда. Кроме того, любой персонаж, владеющий злым артефактом или реликвией, обязан один раз в неделю делать проверку сил Равенлофта.

Обычные магические предметы с необычными эффектами

Нижеперечисленные предметы работают в Равенлофте по-иному. Звездочка (*) означает, что использование предмета может потребовать проверки сил Равенлофта. Далее следует описание каждого магического предмета, являющееся дополнением к оригинальному тексту в книгах по игре AD&D.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

♣Таблица 14: Изменившиеся магические предметы♣

Амулет защиты жизни [Amulet of life protection]	*Шар безмятежности [Globe of serenity]*	*Порошок из сердца героя [Powder of the hero's heart]*
Амулет планов [Amulet of the planes]	*Шлем телепатии [Helm of telepathy]*	*Кольцо вызова джиннов [Ring of djinni summoning]*
Амулет против нежити [Amulet vs. Undead]	*Рог Вальгаллы [Horn of Valhalla]*	*Кольцо регенерации вампира [Ring of vampiric Regeneration]**
Сумка с бобами [Bag of beans]	*Рог славы [Horn of valor]*	*Жезл правления [Rod of rulership]**
*Сумка с костями [Bag of bones]**	*Знамя закона [Law's banner]*	*Свиток защиты – нежить [Scroll of protection – undead]*
*Книга предельной тьмы [Book of vile darkness]**	*Фолиант невыразимого проклятия [Libram of ineffable Damnation]**	*Сфера аннигиляции [Sphere of annihilation]**
Кубок повеления элементалями воды [Bowl of commanding water elementals]	*Медальон ЭСВ [Medallion of ESP]*	*Посох мага [Staff of the magi]*
Жаровня повеления элементалями огня [Brazier of commanding fire Elementals]	*Медальон защиты мыслей [Medallion of thought Protection]*	*Камень повеления элементалями земли [Stone of commanding earth Elementals]*
Кадило повеления элементалями воздуха [Censer of commanding air Elementals]	*Зеркало ловли жизней [Mirror of life trapping]**	*Меч +2, крадущий девять жизней [Sword +2, nine lives stealer]**
Хрустальный шар [Crystal ball]	*Туманный шатер [Mist tent]*	*Меч лишения жизни [Sword of life stealing]**
Кубические врата [Cubic gate]	*Ожерелье улучшения памяти [Necklace of memory Enhancement]*	*Меч планов [Sword of the planes]*
*Сгущенная смерть [Curdled death]**	*Масло эфирности [Oil of etherealness}*	*Талисман предельного зла [Talisman of ultimate evil]**
Внепространственная мина [Dimensional mine]	*Филактерия внимания монстров [Phylactery of monstrous Attention]*	*Телепортационный покой [Teleportation chamber]*
*Дезинтеграционный покой [Disintegration chamber]**	*Пластинчатый доспех эфирности [Plate mail of etherealness]*	*Сосуд помыслов [Thought bottle]*
Флакон проклятий [Flask of curses]	*Зелье управления нежитью [Potion of undead control]**	*Каталог артефактов Внешних планов Тримии [Trimia's catalogue of Outer Plane artifacts]*
Камень видения [Gem of seeing]		*Колодец многих миров [Well of many worlds]*

Амулет защиты жизни: пока *амулет* находится в Равенлофте, пойманная душа не может покинуть демиплан. Если *амулет* унесен из Равенлофта, то душа может высвободиться.

Амулет планов: даже если его и найдут на Демиплане Страха, он просто не будет там работать.

Амулет против нежити: в Равенлофте нежитью управлять труднее. Находясь на этом демиплане амулет работает на один уровень слабее чем обычно. (Изгнание нежити работает в Равенлофте по-другому; см. "Жрецы", в Главе II).

Сумка с бобами: каждый *боб* имеет шанс 20% на "прорасти" столкновением, типичным для Равенлофта.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Сумка с костями: в других мирах для кампаний *сумка* может быть использована для создания маленькой армии скелетов (80 штук). *Сумка* работает только в битвах, в которые с каждой из сторон вовлечено как минимум по 100 существ. Однако в Равенлофте это условие редко выполнимо. В редких случаях, когда это условие выполнено, и применена эта *сумка*, появляется удвоенное количество скелетов (вплоть до 160). Кроме этого, пользователь *сумки* должен сделать проверку сил Равенлофта.

Книга предельной тьмы: чтение этой *книги* требует проверки сил Равенлофта. Когда чтение длиной в неделю завершено, злой жрец получает очки опыта, в количестве достаточном, чтобы подняться сразу на *два* уровня, а не на жалких пол-уровня, как в других мирах. Жрец также получает 1 пункт Мудрости. Персонажи добрых мировоззрений получают "опасное" [dangerous] проклятье (см. главу V), если провалят свой спасбросок от заклинания (см. *DMG*).

Кубок повеления элементалями воды: элементаль не может вернуться на свой родной план, если только не найдет нормальный выход из Равенлофта. Если элементаль вырывается из-под контроля, она атакует того, кто ее вызвал.

Жаровня повеления элементалями огня: см. *Кубок повеления элементалями воды*.

Кадило повеления элементалями воздуха: см. *Кубок повеления элементалями воды*.

Хрустальный шар: владыки Равенлофта настолько тесно связаны с демипланом, что *хрустальный шар* не может отличить их от ткани самой земли. Другие изменения *хрустального шара* охвачены в описании для заклинания *clairvoyance* (см. Главу V) и других сходных заклинаний.

Кубические врата: это приспособление в Равенлофте не функционирует.

Сгущенная смерть: это ароматическое масло работает в Равенлофте даже сильнее. Его радиус действия расширяется с 5 до 10 футов. Использование этой злой субстанции – причина для проверки сил Равенлофта.

Внепространственная мина: живые существа, находящиеся в внепространственном измерении при взрыве *мины*, погибают. Их не выбрасывает на Астральный План.

Дезинтеграционный покой: помещение кого-либо в одну из таких *камер* – причина для проверки сил Равенлофта, даже если тот, кого будут дезинтегрировать – владыка домена.

Флакон проклятий: в Равенлофте эта *фляжка* накладывает еще более ужасные проклятья на того, кто ее открывает. Проконсультируйтесь с приведенной ниже вспомогательной таблицей, чтобы определить силу проклятья. Глава V поможет их тщательно проработать.

Бросок 1d10	Сила проклятья
1 – 3	Стесняющее
4 – 5	Препятствующее
6 – 7	Мучающее
8 – 9	Опасное
10	Смертоносное

Камень видения: прочтите описание заклинания *истинное зрение* в Главе VI – изменения те же самые.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Шар безмятежности: бонусы, даваемые этим *шаром* применимы к проверкам на страх и ужас. Более того, *шар* может аннулировать эффекты проваленной проверки на страх. Если применять его к персоне, провалившей проверку на ужас, то она получает новую попытку на то, чтобы прийти в себя после пережитого ужаса.

Шлем телепатии: в Равенлофте нежить, Интеллект которой "низкий" или выше, может сознательно проецировать мысли, которые может обнаружить персонаж, умеющий читать разумы. Обычно эти существа посылают фальшивые, успокаивающие сообщения, но могут и вынудить персонажа совершить проверку на безумие. Нежить не может проецировать мысли, когда она захвачена врасплох [surprise] или не подозревает о присутствии персонажа.

Рог Вальгаллы: Как и обычно, тот, кто подул в этот *рог*, вызывает берсерков из Вальгаллы, которые сражаются на его стороне. Однако в Равенлофте берсерки по прошествии шести оборотов игры освобождаются от чар и не могут вернуться в Вальгаллу, если только не найдут свой собственный путь из Равенлофта. Естественно, берсерки не обрадуются тому, что их сюда вызвали, но если они дрались по "стоящей" причине, освободившиеся от чар бойцы не будут нападать того, кто подул в рог и его спутников. Вместо этого, они сколачиваются в группу, ищущую путь домой. Если их использовали неправедно или вынудили действовать неприятным для них образом, то берсерки нападут.

За каждые 25 вызванных бойцов есть накопительный шанс 1%, что высшая сила Вальгаллы явится в Равенлофт к владельцу рога. Не связанная законами Равенлофта, она потребует обратно своих бойцов, заберет *рог* и вернется обратно в Вальгаллу. Если бойцов использовали неправедно, то она может еще и наказать владельца *рога*.

Когда владелец *рога* и его компаньоны покинут Равенлофт, с них все равно могут спросить ответ за их действия. За каждого берсерка, вызванного на демиплан, есть накопительный шанс 1%, что великая сила Вальгаллы появится перед ними и потребует оправдания их действиям, обвиняя их в том, что берсерки остались пойманы в Равенлофте. В этот момент персонажи обязаны возместить великой силе ее убытки или пожать плоды своего безрассудства.

Рог славы: этот предмет функционирует согласно описанию, действуя на толпы и отряды поселян: они получают бонус +2 к своим проверкам морали на 1d4 x 10 раундов. Звук его рева также позволяет бегущей в панике толпе сделать новую проверку морали. Если она успешна, толпа может снова организоваться и еще раз напасть на монстра и т.п. Если его использовать на группу, противостоящую толпе, то мораль толпы понижается на 1 на 1d10 + 10 раундов.

Знамя закона: все эффекты этого предмета можно использовать на толпы и отряды поселян. Мастер должен решить, являются ли толпа или отряд достаточно законопослушными. Едва ли не по определению, толпа – хаотична. Однако, если группа поселян кажется высокоорганизованной, Мастер может решить, что она достаточно законопослушна для того, чтобы на нее подействовал этот магический предмет.

Фолиант невыразимого проклятия: любой злой персонаж, прочитавший в Равенлофте эту книгу, получает очков опыта ровно на получение *двух* уровней. Добрые персонажи, прочитавшие эту книгу, становятся жертвами "опасного" проклятья. Другие не-злые персонажи претерпевают стандартные последствия, описанные в *PM* [*DMG*]. Чтение *фолианта* требует проверки сил Равенлофта.

Медальон ЭСВ: см. *шлем телепатии*.

Медальон защиты мыслей: см. *шлем телепатии*.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Зеркало ловли жизней: использование этого предмета для поимки жизни требует проверки сил Равенлофта, но для освобождения пойманной – нет.

Туманный шатер: использование этого магического предмета в Равенлофте может быть очень опасно. Есть шанс как минимум в 5%, что земля использует *шатер* как Туманы Равенлофта. Если использовать его непосредственно среди Туманов, то шанс увеличивается до 25%. Те, кто в нем находятся, переносятся в какое-нибудь место в туманных границах Равенлофта. Если Мастеру необходимо оставить персонажей в первоначальном домене, то это новое место – в пределах этого домена, где-то рядом с его границей. Необходимо заметить, что туманы не испытают ни малейших угрызений совести, поместив *шатер* над озером или какой-нибудь другой потенциально опасной местностью.

Ожерелье улучшения памяти: этот предмет очень плохо действует на любого, кто делает проверку на ужас. Нося это *ожерелье*, владелец не получает никаких бонусов к проверке на ужас, связанных с течением времени – эффекты проваленной проверки на ужас никогда не спадают. Длительное непрерывное использование *ожерелья* (более чем одну неделю) под тяжестью проваленной проверки на ужас вынуждает носителя сделать проверку на безумие. В Равенлофте многое лучше забыть.

Масло эфирности: это *масло* делает того, кто им натерся, бестелесным, но он никоим образом не может уйти на План Эфира и сбежать с Демиплана Страха.

Филактерия внимания монстров: когда ее надевает жрец, находящийся в Равенлофте, эта нарукавная повязка предупреждает владыку домена о местонахождении жреца (с точностью до мили). С помощью этой *филактерии* можно вызвать только тех монстров, которые живут в этом домене.

Пластинчатый доспех эфирности [Plate mail of etherealness]: носитель может стать бестелесным, но не может полностью перейти на План Эфира и покинуть Равенлофт.

Зелье управления нежитью: всей нежити позволен спасбросок от действия этого напитка. Нежить, обладающая разумом, получает к броску бонус +2. Владыка домена автоматически избегает контроля. Помните, что разумная нежить может имитировать повиновение, чтобы выбрать подходящий момент для нападения. Контроль над нежитью ради личной выгоды подвергает контролера риску. Тот, кто использует это *зелье*, обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Порошок из сердца героя: в Равенлофте этот порошок воздействует на проверки на страх. Бонус +2, даруемый к проверкам морали здесь применим и к проверкам на страх. На проверки на ужас этот *порошок* не действует.

Кольцо вызова джиннов: джинн появляется и выполняет для носителя *кольца* одну службу. По выполнению задания джинн пытается вернуться на свой родной план – и быстро обнаруживает, что он этого не может. Это нарушение договора *кольца* и поэтому джинн освобождается. Если его бывший повелитель был мягким и благоразумным, то джинн отправляется на поиски выхода из Равенлофта. Если же повелитель был жесток и груб, то джинн на него нападает.

Кольцо регенерации вампира: нежить не дает носителю исцеления hp. Вместо этого они посылают по каналу, созданному *кольцом* энергию Негативного Плана, нанося носителю столько

пунктов повреждений, сколько в противном случае он мог бы себе исцелить. Но нежить все равно получает стандартные повреждения от этого *кольца*. Каждое использование этого *кольца* требует проверки сил Равенлофта, вплоть до максимума – одной проверки в неделю. (Безусловно, *кольцо* можно использовать и чаще).

Жезл правления: любой, кто контролирует с его помощью (в целях личной выгоды) нежить или исключительно злых существ, подвергает себя большому риску. В подобных случаях, владелец *жезла* обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Свиток защиты – нежить: в Равенлофте нежить контролировать труднее. *Свиток* действует только 5d8 раундов и только на 20 HD нежити.

Сфера аннигиляции: любой, кто пытается управлять этой *сферой*, обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Посох мага: в Равенлофте этот *посох* нельзя использовать для путешествий по планам. Попытка использовать его для путешествия по планам зарядов не тратит.

Камень повеления элементалями земли: элементаль может вернуться на свой родной план, только найдя свой собственный выход из Равенлофта. Поэтому, если она каким-либо образом освободится, то нападет на того, кто ее вызвал.

Меч +2, крадущий девять жизней: каждый раз, когда этот *меч* выпивает жизнь, требуется проверка сил Равенлофта.

Меч лишения жизни: каждый раз, когда это оружие выпивает жизнь, мечник обязан сделать проверку сил Равенлофта.

Меч планов: Равенлофт лежит внутри Плана Эфира; вследствие этого этот меч имеет здесь бонус +4.

Талисман предельного зла: использование этого предмета требует проверки сил Равенлофта.

Телепортационный покой: это магическое приспособление не может телепортировать за пределы домена, когда его границы закрыты. Когда они открыты, оно функционирует нормально.

Сосуд помыслов: нежить, обладающая свободой воли, способна поместить в этот *сосуд* мысль, отражающую свою внутреннюю суть. На любого смертного, который открыл *сосуд* и произнес командное слово, внезапно обрушивается осознание глубин зла разума нежити. Это повод для проверки на безумие. Вампиры и личи время от времени используют этот магический предмет как ловушку для неосторожных охотников. Поскольку они редко теряют мысли, то у них нет другого применения для этого *сосуда*.

Каталог Тримии артефактов Внешних планов: этот *каталог* работает практически так, как описано. Единственное исключение заключается в том, что для получения приспособления кроме денег практически всегда требуется еще какой-нибудь дополнительный предмет. Вот некоторые примеры: капля крови вампира, перо верворона, камень от храма Г'Хенны и т.д. если на книгу положить деньги и такой предмет, то появляется магическое приспособление.

Появляющееся приспособление – один из немногих способов покинуть Демиплан Страха. Но в Равенлофте шанс неправильной сработки составляет 20%, гораздо больше обыкновенных 5%. После использования, вне зависимости от его успешности, приспособление исчезает. В случае неудачи персонаж остается в Равенлофте.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Колодец многих миров: в Равенлофте этот предмет кажется просто цельным куском черной ткани. Он излучает сильную магию, но не работает.

Магические предметы Равенлофта

Как упоминалось ранее, в Равенлофте искателям приключений не найти большого количества магических предметов, а новые встречаются совсем редко. Большинство магических предметов принесены сюда из других миров.

Однако немногие избранные магические предметы вызваны к существованию появлением новых доменов, и они описаны на дальнейших страницах. Неисповедимы пути темных сил Равенлофта.

Амулет зверя [Amulet of the beast]: существует две разновидности этого *амулета* – одна сделана из серебра, а другая – из слоновой кости. На обоих изображен дикий волкоподобный зверь, закованный в цепи. Оба *амулета* круглые и снабжены дырочкой для подвешивания на ремешок или цепочку.

Серебряный *амулет* работает только если его носит ликантроп. До тех пор, пока он носит его на себе, его ликантропия подавляется – даже урожденный ликантроп не может тогда менять свой облик. Никакая магия не защищает предмет от снятия, но владелец может защитить его от воровства какими-нибудь иными способами.

Когда костяного *амулета* касается персонаж, ему передаются симптомы ликантропии – но не сама болезнь. (Он не действует на тех, кто *уже* является ликантропом.) Большинство костяных *амулетов* делают “вервольфов”, но в принципе такой тип *амулетов* может имитировать любую форму этого заболевания. Такой *амулет* магически прикрепляется к своему владельцу до тех пор, пока не будет наложено заклинание *снятие проклятья*. Даже после этого жертва обязана сделать успешный спасбросок от заклинания, чтобы освободиться от этого *амулета*. Однако не всякая жертва желает такой свободы. Со снятием *амулета* исчезают и симптомы ликантропии.

Аппарат [The Apparatus]: эта гигантская машина высотой более 30 футов и шириной у основания – более 20. Стеклянная сфера, диаметром 15 футов, покоится на массивном треножнике, сделанном из дерева и стали. Треножник поднимает ее на 15 футов от пола. В сфере заключен большой вращающийся шар серы и венчает ее сетка из колец, сделанных из стали холодной ковки.

Под большой сферой подвешены две меньших, размером с человека. Эти две сферы соединяются при помощи узкого стеклянного горлышка, как у песочных часов. В днище каждой из меньших сфер есть откидная дверь шириной 3 фута. Меньшие сферы прикреплены к материнской при помощи стальных трубчатых дуг.

Третья группа, состоящая из еще более малых сфер, окружает весь периметр основания треножника. Они соединены друг с другом при помощи тонких стеклянных трубок. Это кольцо соединяется с двумя сферами размером с человека при помощи мешанины проволоки, прутьев и пластин.

Аппарат питается от молний и стальные кольца на его верхушке фокусируют энергию в материнскую сферу. Для полной зарядки *Аппарату* необходимо 12 разрядов молнии на протяжении не более трех часов; если промежуток времени будет больше, энергия рассеется. Эта энергия преобразуется в магическую силу при помощи вращающегося шара из серы, содержащегося в большой сфере.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Это хитроумное приспособление может решать целый ряд чудовищных и черных задач. Первая его функция – это “обмен”; оно может исполнить обмен разумов между двумя разумными субъектами, даже между разумным существом и человеком. Субъекты должны находиться внутри стеклянных камер и на двенадцатом ударе молнии между ними происходит обмен душами. После обмена оба субъекта теряют сознание на промежуток от одного до трех оборотов игры. Все ментальные качества уходят с душой, но физические – остаются с телом.

Любая попытка определить мировоззрение или истинную сущность обмененного субъекта терпит провал. Такие заклинания, как *определение мировоззрения, обнаружение зла* или *истинное зрение* показывают, что мировоззрение субъекта – истинно нейтральное.

Вторая функция этой машины требует использования *жезла Растинона* [*rod of Rastinon*] (см. ниже). Когда *жезл* помещается в стеклянную трубку, соединяющую две камеры, личность субъекта может быть расщеплена на две субличности. В одной из камер должно стоять разумное существо, и на двенадцатом ударе молнии душа расщепляется. В соседней камере происходит вспышка и там появляется дубликат исходного субъекта. Физически они близнецы, но ментально они различны. Что касается этой книги, расщепление затрагивает только добро и зло, отделяя темную часть от светлой, но возможны и иные деления.

“Темная часть” – создание столь наполненное злом, что темные силы поймают ее и даруют владычество и домен. Они также могут дать этому существу большое могущество и изменить его физически. Между тем этот субъект немедленно начинает изыскивать способы уничтожить свою другую половину, ибо только тогда он сможет чувствовать себя в безопасности.

Согласно легенде, *Аппарат* может также и воссоединить души, которые он разделил. Обе половины должны занять камеры, а *жезл Растинона* – находиться там, где положено. На двенадцатом ударе их души воссоединятся и получится исходный субъект. Теоретически, при помощи этого процесса можно заставить соединиться и двух нормальных субъектов, каждый из которых уникален и цел, в одно тело. Более сильное тело станет вместилищем для двух душ, в то время как более слабое – высохшей пустой оболочкой.

Использование *Аппарата* требует проверки сил Равенлофта. Заметим, что все подробности можно найти в приключенческом модуле *Помыслы Тьмы* (9364).

Кот Фельковича [*The cat of Felkovic*]: это изящная нефритовая статуэтка высотой примерно 1 дюйм. Она изображает небольшого домашнего кота, сидящего с выражением довольства на мордочке. Эта статуэтка сильно напоминает *статуэтку чудесных сил* [*figurine of wondrous power*], хотя и не является одной из форм, которую обычно придают этому магическому предмету.

Когда кто-нибудь бросает статуэтку на землю, и произносит командное слово, *кот* превращается в саблезубого тигра (см. статью “Кошка” в *Бесиарии*). Кот повинуется тому, кто его анимировал.

Кот безвреден до тех пор, пока сыт. Как и многим хищникам, ему нужно питаться один раз в день. Если его отозвали до того, как он закончил есть, жертва становится частью статуэтки, миниатюрным своим изображением, лежащим под кошачьими лапами. Позже владелец статуэтки может заметить, что тело исчезло.

Каждый день, когда *кот* остается голоден, он оживает по своей воле и охотится за добычей. Он превращается ночью и старается сделать это, когда на него никто не смотрит. При своем первом превращении при новом владельце она превращается в обыкновенного домашнего кота, довольствующегося птичкой или мышкой. Каждый день, когда голод побуждает его к новым

превращениям, он становится все большим и хищным котом. Он охотится и убивает наиболее легкую и подходящую добычу, которой по воле случая может стать и его владелец.

Когда *кота* анимирует голод, владелец не может им управлять. На самом деле, *кот* на 100% невосприимчив к любому заклинанию или магическому воздействию. Нанести ему вред можно лишь магическим оружием.

Вид кошки	HD
Домашняя кошка	1
Гигантская рысь	2 + 2
Гепард, горный лев или леопард	3, 3 + 1 или 3 + 2
Ягуар	4 + 1
Лев или тигр	5 + 2 или 5 + 5
Пятнистый лев	6 + 2
Саблезубый тигр	7 + 2

Палец повеления [*Finger of commanding*]: этот предмет выглядит как обыкновенная кость пальца, с украшенными драгоценными камнями суставами. Он излучает ауру вызывания [summoning]. После произнесения командного слова он позволяет своему владельцу поднять и командовать вплоть до 6 HD скелетов или зомби. Тела должны быть обыкновенными трупами. Этот предмет не может захватывать контроль над существующими зомби или скелетами. Предмет действует в течении одного часа и активировать его можно лишь один раз в день.

Использование этого магического предмета вызывает проверку сил Равенлофта.

Священный символ Равенлофта [*Holy symbol of Ravenkind*]: этот платиновый медальон когда-то носил высший жрец Замка Равенлофт (в Баровии на ОМП). Жрец жил (и умер) задолго до того, как Страд заключил свой договор с тьмой и тем проклял всю свою землю. Медальон – могущественный священный символ для законопослушно-добрых.

Священный символ выполнен в форме солнца, с большим кристаллом, вделанным в его центр. Кристалл окружают символы света и правды. Если его выставить перед “лицом” нежити, он добавляет +2 к броску жреца на изгнание этого существа. При использовании против вампиров, он начинает гореть солнечным светом в течении 1d10 раундов. Давать вспышку солнечного света он может только один раз в неделю.

Зеркало отражения [*Mirror of reflecting*]: это магическое *зеркало* показывает истинную природу того, что в нем отражается. Оно развеивает пелену иллюзий и невидимости, но на другие магические эффекты никак не действует. Оно излучает ауру трансмутации [alteration]. *Зеркало* может быть любого размера, но обычно оно примерно 3 фута шириной и 5 футов высотой. Страд особенно сильно любит этот магический предмет, потому что он показывает его отражение,

несмотря на то, что он – вампир. Оно не раскрывает того, что он – нежить и не показало бы присутствие каких-либо наложенных на него магических заклинаний.

Кольцо обращения [*Ring of reversion*]: это *кольцо* выглядит как простой железный ободок со вставленным в него кроваво-красным гранатом. Ободок покрыт выгравированными древними рунами. *Кольцо* позволяет своему носителю насильно вернуть оборотня или превращенное существо к его истинной, первоначальной форме. *Кольцо* также может обратить обмен душ (см. выше, в статье *Аппарат*), заклинания типа *магический кувшин* и заклинания с аналогичными эффектами. Это *кольцо* могут использовать только жрецы. В то время, как *кольцо* надето, им нужно прикоснуться к телу намеченной мишени, которой не дается никакого спасброска.

Если жертва была подвергнута обмену (ее разум – в чужом теле, в то время как чужой разум занимает ее тело), второе тело должно быть не далее 50-ти миль и должно быть живо, чтобы *кольцо* подействовало. *Кольцо* не может изменить состояние любого из тел, повреждения и раны остаются. Каждый разум и все относящиеся к нему проблемы или чары просто возвращаются “домой”.

Обмененное существо может чувствовать силу *кольца*, даже если оно не знает его точного действия. Если мишень предпочитает оставаться в своем нынешнем теле, она ощущает большую опасность при приближении *кольца*. Она либо побежит в панике, либо нападет, в зависимости от ситуации и от ее личности. И наоборот, обмененное существо, предпочитающее свое старое тело, ощущает в присутствии *кольца* прилив надежды. Оно будет делать все что угодно, лишь бы заполучить *кольцо*, даже вслепую устремится в атаку, если это будет необходимо. Персонажу игрока, чтобы избежать таких безрассудных и глупых действий, нужно сделать проверку Мудрости.

Жезл Растинона [*The rod of Rastinon*]: этот трансформирующий кристалл невообразимой силы является ключом к *Аппарату* (см. выше). На данный момент не известно ни одно его другое применение. Без этого *жезла*, *Аппарат* может лишь производить обмен разумами между телами; он не может расщеплять или воссоединять души.

В отличие от других магических *жезлов*, он не имеет зарядов. Это хрустальная рукоятка длиной 2 фута, диаметром полдюйма. Время от времени в нем мерцают, потрескивая, серебристые искорки.

Если кто-то намеренно пытается сломать посох, то шанс успеха – 5% за раунд усилий (не суммируется). Секрет изготовления *жезла* утерян. Согласно легенде, было сделано несколько таких *жезлов*, но до наших времен дошел только один.

Свиток возврата [*Scroll of return*]: персонаж должен затратить на чтение этого *свитка* полный раунд. Если чтение прервано, то оно может быть начато снова и безо всяких ухудшений. Как только свиток будет прочитан, он исчезает во вспышке пламени. Сверкающие искры поднимаются к небесам, где они прожигают дыру в ткани пространства. В результате создается портал размером с обыкновенную дверь, который остается открыт один полный оборот игры, ведущий на Первичный Материальный план. Конкретная точка выхода из него неизвестна – она определяется случайным образом.

Медальон поиска душ [*Soul searcher medallion*]: этот *медальон* представляет собой маленький хрустальный шар, который висит на серебряной цепочке. Кристалл позволяет тому, кто его носит, ощущать истинную душу существа. Когда владелец держит *медальон* в руках и упорно на нем концентрируется, кристалл начинает увеличиваться до тех пор, пока не достигнет в диаметре 2-х футов. (Персонаж, чья Сила меньше 16 обязан использовать обе руки для того, чтобы удержать на

весу увеличившийся шар). При использовании этого шара владелец не должен предпринимать никаких других действий. Если концентрация нарушена, то шар возвращается к своему первоначальному размеру и весу.

Когда владелец пристально всматривается в шар, он в течении 1d4 раундов наблюдает в нем вьющиеся пылинки света, потом шар просветляется. С этого момента, владелец может сконцентрироваться на проверке любого существа в пределах 60-ти футов от него. Приспособление показывает владельцу облик истинной натуры этого существа. Фактически, шар действует как заклинание *истинное зрение*, но его действие не ограничено Демипланом Страха. Он обнаруживает истинное мировоззрение, также как и любые *очарования* или *проклятия*, *овладения* [possessions], *превращения*, *иллюзии* и т.п. Владелец узнает правду в полном ее объеме. Это, конечно, не значит, что он узнает численные боевые характеристики или виды атак мишени. *Медальон* срывает все покровы лжи или дезинформации, которыми себя окутало это существо.

Кулон очень хрупок и его любое падение требует спасброска от сокрушительного удара на избежание разрушения. Кроме того, если владелец носит его и в бою, то и там *медальон* может быть разрушен. Если противник на попадание выкинул на кубике 20, то *медальон поиска душ* должен сделать успешный спасбросок от сокрушительного удара или разбиться. Но если его поместить в защитный контейнер, то подобные повреждения ему не страшны.

Копье +1, сердцебой [*Spear +1, heartseeker*]: это необычное деревянное копье вырезано из цельного куска ясеня. Наконечник вырезан прямо на древке и тоже, очевидно, деревянный. Оно излучает ауру *зачарования* [enchantment]. В качестве обыкновенного оружия оно зачаровано на +1 и причиняет обычные повреждения, невзирая на кажущуюся хрупкость своего острия. При использовании против вампира оно всегда причиняет повреждения, если бросок на попадание был успешен, даже если вампир невосприимчив к оружию на +1. Любое успешное попадание по вампиру – в сердце и копье пробивает его, как если бы оно было колом. После этого вампир становится уязвим для обезглавливания и освящения, в соответствии со стандартными правилами для вампиров, детально описанными в *Бестиарии*.

Меч Арака [*Sword of Arak*]: этот *меч* был создан волшебниками эльфов-дроу и не предназначался для людей. Однако, дроу потеряли *меч* и никто не знает, где он сейчас находится. И после того, как Арак исчез с Демиплана Страха после Великого Слияния, местонахождение меча стало еще большей тайной.

При любом физическом и магическом исследовании этот предмет выглядит и ведет себя как *меч остроты +2*, но он также несет на себе проклятье: ужасающую жажду крови. Один раз в день он должен убить, или помочь убить существо размерами не менее большой собаки. *Мечом* не обязательно наносить финальный удар, но из раны, нанесенной его клинком должна течь кровь и жертва должна умереть не позже часа после того, как были пролиты первые капли ее крови.

За каждый день, когда жажда *меча* не была утолена, владелец меча теряет 1 пункт с каждого ментального качества (Интеллекта, Мудрости и Харизмы). Однако персонаж одновременно получает по 1 пункту на каждое физическое качество (Силу, Ловкость и Сложение). После первого такого обмена владелец начинает столь дорожит мечом, что боится выпустить его из поля зрения. Если кто-нибудь силой разлучит владельца с мечом, то он сделает все, чтобы получить его обратно.

Когда хотя бы одно ментальное качество падает до 3-х пунктов, обмен завершается. Теперь персонаж становится звероподобным монстром, выглядящим как огр, и управляет им Мастер. Обычно зверь на этот момент имеет свехчеловеческие физические качества, со значениями выше 18-ти и его единственная цель – утоление кровавой жажды клинка. Существо может начать

бессмысленную резню или, если у него сохранились осколки былого Интеллекта, начать осуществлять серию продуманных жестоких убийств.

Если *меч* был забран у персонажа до того, как какое-нибудь из ментальных качеств упало до значения 3, он постепенно начинает восстанавливаться. Каждый день возвращается по 1 пункту на каждое ментальное качество, одновременно с потерей 1 пункта с каждого физического качества. До тех пор, как этот процесс не закончится, владелец все еще страстно желает возвращения меча и не может противостоять желанию найти его.

Как только обмен закончен, даже изъятие *меча* не излечит монстра. Только могущественная магия (такая, как заклинание *желание*) или смерть монстра могут снять проклятье. Может показаться, что заклинание *снятие проклятья* помогло, но оно дает лишь временное облегчение.

Использование *меча Арака* всегда требует проверки сил Равенлофта.

Волчья лапа [Wolfspaw]: этот предмет выглядит простым деревенским амулетом. Это волчья лапа, набитая аконитом, с кожаным ремешком для ношения на шее. Носитель этого амулета излучает защитный круг диаметром 10 футов, который не впускает в себя любых волков, собак или других собачьих. Он удерживает на расстоянии вампиров в форме волка, вервольфов в волчьей или волкочеловеческой форме и даже гноллов.

Кровь зомби [*Zombie blood*]: это ужасное зелье может превратить обычного человека в зомби на 1d4+1 дня. Оно бесцветно, лишено запаха и вкуса, поэтому его легко подмешать в еду или питье. Зелье может быть настроено на конкретного хозяина, если он прежде чем подлить жертве, перемешает его своим пальцем. Как только оно усвоится, жертва ментально становится зомби. Ее тело все еще живо, но она не может ничего делать без четких приказов. Если зелье перемешали, то зомби повинуется только тому, кто это сделал. Иначе же зомби повинуется любым приказам. Жертва будет даже есть или спать только по приказу. Она не будет чувствовать боли и будет иммунна к заклинаниям типа *сон* или *очарование*, совсем как настоящий зомби.

В бою выпивший сохраняет свои hp и значения спасбросков, но значения THAC0, урона и т.п. – как у настоящего зомби. Персонажу все равно можно нанести физические повреждения и может быть отравлен. Кроме этого, эта персона может быть точно так же, как и зомби изгнана, но не может быть уничтожена при помощи священного символа. Если результатом попытки изгнания будет эффект уничтожения, то действие напитка немедленно прекращается.

Использование этого зелья – повод для проверки сил Равенлофта.

Проклятые предметы

В Равенлофте найдено некоторое количество ужасающих предметов артефактного статуса, но их не столь много, как можно было бы подумать. Те, кто пытается создать такие инструменты зла обычно “съедаются” своими черными замыслами до того, как успевают их завершить, а те немногие, кому не посчастливилось этими предметами завладеть, часто бесследно исчезают вместе с ними.

Проклятые предметы не особенно эффективны в приключениях в Равенлофте, если Мастер просто подсовывает их персонажам игроков. Их лучше использовать как страстно желаемые предметы извращенных мастерских персонажей, которые устроят опустошение, если получат их в

свои руки. Ими также можно дразнить героев, как кусочком запретного плода, но чтобы последствия их использования были понятны тем, кто понаблюдает и подумает прежде чем действовать.

Кровавая монета

Для очень многих грех стяжательства столь притягателен, что все рассуждения отметаются в сторону. Этот маленький “талисман” – символ этого соблазнительного зла. Как обычно и бывает в подобных случаях, за ее скромным и притягательным видом скрывается великое, заключенное в ее металлическую оболочку.

Описание: эта *монета* похожа на обыкновенный сребреник. Штампы на аверсе и реверсе всегда выглядят так, как того ожидает ее владелец. Если она найдена в чужой земле, владелец скорее всего будет ожидать, что она будет монетой этой земли. Иначе он скорее всего будет ожидать, что она отштампована на его родине. Поскольку для большинства искателей приключений штампы монеты практически не представляют никакого интереса, она может переходить из рук в руки, и никто не заметит никаких странностей. Ведь фактически, если кто-то возьмет *монету* и вслух опишет ее штамп, то тот кто слышал это, будет ожидать увидеть его на ней и, конечно, увидит. Единственная отметина *монеты* – маленькое неуничтожимое красное пятнышко. Но без пристального изучения *монеты* его обнаружить нельзя.

История: до Великого Слияния Хурка Мишков был молодым торговцем из Борки. Его отличали обаяние, алчность и склонность к обману. Большинство боркийских торговцев предпочитали торговать в пределах своего домена и Дорвинии, перевозя свои товары по давно изученным, безопасным маршрутам. Их прибыль была минимальна, но достаточна для комфортабельной жизни.

Хурка решил, что может получить большую прибыль, если отправится на новые, неосвоенные другими земли. Его жажда наживы привела его на редко использующуюся южную дорогу. Вместе с небольшим торговым караваном он отправился на поиски новых торговых маршрутов.

Южная дорога привела в Гундарак. В этой проклятой земле он потерял свой караван. Сын лорда Гундара забрал его в качестве “дорожной пошлины”, но позволил молодому торговцу оставить себе один предмет по выбору. Вместо того, чтобы взять лошадь для скорейшего возвращения в Борку, глупый торговец взял зачарованный драгоценный камень, который светился, когда им прикасались к настоящему серебру.

Вместо того, чтобы повернуть домой, неустрашимый Хурка продолжил свое путешествие дальше, вполть до туманных земель Инвидии. Здесь, он встретил женщину-вистани, ехавшую в расписном фургоне вдоль воды. Она была молода – ей было всего лишь 20 лет – но ее сердце уже было разбито. Хурка не знал, что это была Габриэль Адерре, в этот момент новая темная владыка Равенлофта (см. Главу III в *Доменах и обитателях*).

Хурка увидел в Габриэль возможность поживиться, поэтому начал пылко за ней ухаживать, намереваясь украсть все ее деньги. Она была польщена, но отклонила его ухаживания, поведав ему историю об ужасном предсказании ее матери. Посещенный вдохновением, Хурка принес ей магический камень и заявил, что тот способен помочь женщине понести и родить нормального, здорового, доброго по природе, ребенка, вне зависимости от наклонностей и расы любого из родителей. Желание Габриэль скинуть оковы своего проклятья преодолело ее благоразумие и она

позволила Хурке соблазнить себя. Безусловно, он заставил ее заплатить за камень, выманив все монеты, которые у нее были.

Позже, когда Хурка уснул, Габриэль использовала свою магию, чтобы определить, подействовал ли камень и немедленно обнаружила его истинную ценность. В ярости, она чуть было не убила своего молодого поклонника, пока он сладко спал. Потом в ее разуме зародилась коварная идея. При помощи своей магии она заставила Хурку проспать много дней. За это время она изготовила *кровавую монету*. Габриэль обнаружила, что будучи владыкой Инвидии, она с легкостью может создавать проклятые предметы.

Прежде чем дать этому мошеннику проснуться, Габриэль положила *кровавую монету* в его кошель. Не знающий о том, как долго он проспал, Хурку пошел в деревню расположенную рядом с Кариной. Он пообещал вернуться с наступлением ночи, хотя на самом деле намеревался купить лошадь и вернуться в Борку. В деревне же он не смог удержаться, чтобы не обсчитать хозяина конюшни. Внезапно из глаз Хурки начала течь кровь, до смерти напугав бедного человека. Смущенный и встревоженный, Хурка попытался вытереть лицо, но обнаружил, что не может остановить поток крови. Зловещая магия *монеты* немедленно дала ему знать, что именно ей он обязан своим бедственным состоянием.

Хурка украл лошадь и в панике ускакал из деревни. В эту ночь ему приснилась Габриэль. Во сне она объяснила ему, что сделала и что эта *монета* – его проклятье за его предательство. Он годами скитался по Борке, пытаясь избавиться от серебряной *монеты*, но в народе очень быстро разошлась молва, что принять эту *монету* – значит принять на себя проклятье плачущего нищего. (До сих пор в народе рассказываются ужасные истории о плачущем нищем в пропитанных кровью одеждах). Хурка Мишков умер сломленным человеком, крепко сжимая *кровавую монету*.

Силы: если исследовать ее при помощи заклинания *обнаружение магии*, то монета излучает слабую ауру alteration. Тот, кто владеет монетой, может обдурить и обжулить того, кого захочет, причем без риска быть пойманным за руку, хотя существам, обладающим сопротивлением магии позволен бросок на возможность избежать обманного действия *монеты*. Жульничество может иметь место при любых имущественных сделках. Например, ее владелец может убедить богатого торговца, что осколок глиняного горшка стоит 10000 зм. Покупатель не обязан ничего покупать, но он твердо убежден в названной стоимости предмета. В большинстве случаев покупатель делает покупку, если на него не давят другие нужды, которым он должен уделить первоочередное внимание.

Проклятье: владелец *кровавой монеты* плачет кровавыми слезами на протяжении одного раунда за каждую выманенную серебряную монету (по 10 раундов за золотую). Приведенная ниже таблица дана для удобства Мастера.

Кол-во выманенных золотых монет	Примерное время плача
10	1,5 часа
100	17 часов
150	1 день
1000	1 неделя

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Владелец не чувствует слез, текущих по лицу, но они явно видимы любому другому. Кровь пачкает все, на что попадет, но это обыкновенная кровь и, если поторопиться, ее можно бесследно смыть.

Любому, кто впервые увидел, как из глаз владельца *монеты* течет кровь, необходимо сделать проверку на ужас. Это относительно не сильное впечатление, поэтому к проверке даруется бонус +2, но это если ни лицо, ни одежда, ни снаряжение плачущего еще не пропитаны кровью Например у персонажа, который лег спать и проплакал всю ночь, кровью будет залито все. Любой, увидевший это, явно испытает ужас при виде человека, лежащего в большой луже крови. Даже сам владелец *кровавой монеты* обязан сделать проверку на ужас (безо всяких бонусов) в первый раз, когда увидит, что произошло. Но после этого ему не надо будет делать проверки на ужас, связанные с этим эффектом. Однако же, если владелец провалил проверку, ее эффект становится постоянным, до тех пор, пока он не сможет избавиться от *монеты*.

Если на данный момент владелец *кровавой монеты* не плачет, он может попробовать быстро сколотить состояние. Хотя, как только начнется плач, будет очень маловероятно, что мошенник сможет потратить свои неправедно нажитые деньги. Он, скорее всего, будет холодным и голодным спать в сыром переулке на груде монет.

Любой, кто плачет кровью, может быть с легкостью выслежен любыми животными или существами, у которых хорошо развито чувство обоняния. Рейнджеры и им подобные получают на выслеживание такого существа бонус +4. Но что гораздо хуже, вампиры могут чуять кровь на расстоянии до 100 футов за каждую категорию возраста.

До тех пор, как владелец не попытается в первый раз обжулить или обмануть кого-нибудь при расчетах, *монета* может быть подарена или выброшена, но не может быть использована для покупки чего-нибудь, если только она в кошеле не последняя (иначе *монета* автоматически вернется в кошель, отправив вместо себя монету такого же, или большего достоинства). Как только обладающий ею попытается обмануть кого-нибудь, монета “прикрепится” к нему и будет помогать в торговых делах. Владелец может почувствовать действие *монеты* и понять, что это именно она ответственна за чудесный успех любой его сделки. С этого момента монета выглядит покрытой засохшей кровью, которую невозможно отмыть.

Как только она найдет владельца, от *монеты* уже не избавиться столь легко. Если ее подарить или ею заплатить, то она вернется в кошель владельца, как было описано ранее. Если ее выбросить, то произойдет то же самое, и другая монета ляжет на место, куда упала выброшенная *кровавая монета*. Она может пребывать вне кармана или кошеля своего владельца пока он не отошел от нее дальше, чем на 30 футов. Ее нельзя расплавить или уничтожить обыкновенными средствами.

Чтобы избавиться от нее, ее владелец должен раздать все свои земные богатства и полный год нищим пространствовать по миру. Единственным его имуществом могут быть лохмотья в качестве одежды и, собственно, *кровавая монета*. На нее нельзя ничего купить, она не может быть брошена ни в какой вид копилки, ни просто выброшена. Владелец обязан найти кого-нибудь, кто пожелает принять монету. Он не должен объяснять природу *кровавой монеты* тому, кто пожелает ее взять, но большинство жителей Равенлофта слишком подозрительны, чтобы вслепую принять подарок от незнакомца. С другой стороны, персонажи игроков – это совсем другой случай…

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Клык носферату

На свете мало что столь же ужасно и темно, как нежить. Эти повелители зла скользят под неверным светом луны, питаясь людьми как волки овцами. *Клык носферату* был откован, как их образ и отдан в руки человека. Трудно представить себе более зловещий дар.

Описание: лезвие этого кинжала сделано из закаленной стали, на поверхности выгравированы странные текущие письмена. Канавки гравировки заполнены рубиновой пылью, что создает впечатление, будто надпись сделана кровью. Рукоять его обтянута странной бугристой черной кожей, похожей на кожу иллетида или доппльгангера. Навершие – рубин в стальной оправе. Гарда представляет собой вытянутый овал, со стороны клинка сделана гравировка в виде вампира с обнаженными клыками. Глаза его заполнены рубиновой пылью, как и письмена на лезвии.

История: этот проклятый кинжал был когда-то любимым оружием ассассина по имени Мордэл. Он был даром от вампира-носферату барона фон Харкова, владыки Валакана. Мордэл предал своего хозяина, поэтому вампир выкрал кинжал и заточил убийцу. Харьков держал кинжал рядом с камерой ассассина, ровно а пределами досягаемости и Мордэл каждый день, пока кинжалу не давали крови, понемногу умирал. Во время каждого полнолуния барон убивал при помощи кинжала животных, возвращая Мордэлу нормальное состояние здоровья. Однако, поскольку он никогда не забирал с его помощью жизнь разумного существа, каждый месяц навсегда терялся 1 hp – ассассин умирал практически три года.

После смерти Мордэла кинжал исчез. Легенда говорит, что призрак ассассина забрал кинжал и бежал из Валахана, но никто не осмеливается спросить барона фон Харкова, как все было на самом деле. Однако ходят слухи, что забравший это оружие ушел в островной домен Зайриссию, где и пребывает поныне.

Силы: мировоззрение *клыка носферату* – хаотично-злое. И его эго, и его Интеллект равны 17. Хотя он и не может говорить вслух, он телепатически шепчет на языке своего владельца, улещивая и побуждая его к своему использованию. При изучении при помощи заклинания *обнаружение магии* клинок излучает ауру некромантии.

Этот предмет действует как *кинжал +3* и 3 дополнительных пункта повреждений, которые он причиняет, отражают его способность пить кровь жертвы. Если его оставить в живом теле, он выпивает крови на 3 дополнительных пункта повреждений в раунд. Каждое его успешное попадание возвращает 1 hp его раненому владельцу (только 1 hp за каждую успешную атаку, даже если клинок причиняет несколько пунктов повреждений).

Клык носферату также дарует своему владельцу и другие силы. Держа кинжал, владелец получает способности к изменению облика (аналогично заклинанию) в волка или летучую мышь. В этих обликах он имеет максимальное количество hp возможное у данного типа существ. Если у истинного облика владельца из-за ранений меньше hp, то в животной форме он имеет это же количество hp. (Изменение облика не восстанавливает потерян0ные hp). Одежда и экипировка вместе с владельцем не превращаются, за исключением лишь этого кинжала. Если владелец уже обладает способностью менять облик, тогда клинок дарует ему способность переходить в облик любого животного (размерами от S до L), но не монстра или другого гуманоида.

Самая величайшая его сила – в наделении владельца неуязвимостью на 13 лет. Чтобы получить ее, владелец должен совершить шесть убийств в шесть идущих друг за другом ночей, убивая каждую жертву ровно в полночь. На следующие 13 лет убийца получает 90%-ную сопротивляемость ко всем магическим атакам, наносящим повреждения и становится невосприимчив к урону от оружия, за исключением наиболее могущественных образцов

(зачарованных на +5 или больше). В дополнение к этому, пока он обладает этим ножом, он в течение этих 13 лет не старится. Без него владелец старится нормально, но сохраняет неуязвимость.

И, наконец, *клык носферату* действует как канал, по которому владельцу клинка передаются эмоции жертвы, ее боль и ужас. У любого, чье мировоззрение не хаотично-злое, в первый раз, когда он почувствует этот поток этих болезненных ощущений, случится проверка на ужас со штрафом –4. Каждое последующее его использование *любым* персонажем требует проверки на безумие (см. Главу III).

Говорят, что ношение перчаток может защитить владельца от черных сил *клыка*, но еще никто не похвалялся, что у него это получилось.

Проклятье: как и носферату, в чью честь он был назван, *клык* жаждет крови живых существ. Его может удовлетворить и кровь животных, но один раз в месяц *клык* требует крови разумного существа. Каждый пункт кровавых повреждений, впитанный клинком, насыщает его на один день, но он не может оставаться сыт более семи дней, вне зависимости от того, сколько крови он выпил в последний раз. Каждый день, когда *клык* не сыт, он выпивает 1 hp из максимальных hp своего владельца, даже если владелец и кинжал находятся далеко друг от друга. Однако, если они в разных доменах (или на разных планах бытия), эти эффекты временно приостанавливаются до тех пор, пока они не воссоединятся. Hp, потерянные этим образом, могут быть восстановлены либо использованием кинжала, либо при помощи заклинаний *исцеление* или *желание*.

Кинжал устанавливает связь со своим владельцем, как только прольет в его руках кровь – пока это не произойдет, не действуют ни полезные эффекты, ни проклятье. Как только связь установится, новый владелец немедленно узнает о кровавых потребностях клинка и вечности связи. В дальнейшем владелец будет весьма не расположен отдавать клинок, так как если он находится у другого существа и оно его не использует, то настоящий владелец будет медленно, по 1hp в день, умирать. Прежде чем будет избран новый владелец, старый должен умереть.

Любой, кто использует *клык*, подвергается проверке сил Равенлофта с шансом на провал 15%. Использование кинжала для получения неуязвимости является “актом предельной тьмы”, что означает автоматический провал проверки.

Клык носферату подробно описан в приключенческом модуле в мире Равенлофт под названием *Час ножа* [9456].

Хронометр Клорра

Эти необычные карманные часы попали в Равенлофт более двухсот лет назад из неизвестного мира. Немногие знают об их существовании, без того, чтобы ими не владеть, и они никогда не живут настолько долго, чтобы история об их чудесной природе получила широкое распространение.

Описание: *хронометр Клорра* сработан из необычного сплава золота, серебра и бронзы. Он круглый, примерно 2 ½ дюйма в диаметре и имеет подвешенную на шарнирах крышку, служащую для защиты циферблата. *Хронометр* висит на тонкой цепочке, сделанной из того же неразрушимого сплава, что и сами часы. Металл, из которого сделаны часы, не тускнеет со временем и не может быть поврежден ни одной известной силой. Поэтому часы выглядят точно

так же, как и в момент своего создания. На самом деле, есть свидетельства, говорящие, что с годами они начинают блестеть ярче, хотя это может быть ошибкой, вызванной нехваткой данных.

Их корпус покрыт различными зловещими и темными рисунками и символами. Многие из них напоминают искаженные и извивающиеся изображения страдающих существ, в то время как остальные – демонов, пытающих их. Петли и защелка крышки выполнены в виде зубов скелета.

Циферблат часов – белый, вероятно изготовлен из какого-то кристалла, хотя точно неизвестно, из чего он сделан. Циферблат прикрывает стеклянная линза, но, как и остальные части часов, она не чувствительна ни к каким повреждениям. Циферблат пронумерован орнаментированным шрифтом от 1 до 13. Движение стрелок четкое и равномерное, сопровождающееся при прохождении каждой секунды тиканьем. Даже если кто-нибудь будет пристально следить за *хронометром*, он не заметит, что стрелки проходят через 13:00, с 12:59 они перескакивают на 1:00.

При открытии в темноте белый кристалл циферблата светится мягким ровным свечением, достаточным для того, чтобы узнать время. Ни одна из форм магической тьмы не может помешать посмотреть владельцу на циферблат часов, хотя в подобной ситуации его и нельзя использовать для подсветки предметов. Достоверно известно, что этот эффект магический, поскольку как минимум один слепец посмотрел на их циферблат и сказал, что отчетливо его увидел. Говорится, что даже повязка на глазах не может помешать владельцу увидеть циферблат этих часов.

На обратной стороне часов есть надпись, которую можно прочесть лишь с помощью заклинания *чтение магии*. Наложив его можно прочесть следующий стих:

By my power the sands are stayed,

The hour of death is long delayed,

The grip of time can be unmade,

But beware the price that shall be paid.

История: *хронометр* был создан примерно 350 лет назад Клорром, часовым мастером из земель, неизвестных в Равенлофте и лежащих за его пределами. Клорр всегда живо интересовался любыми часами и хронометрами. Фактически, его любовь к этим вещам переросла рамки здравого смысла и превратилась в одержимость. Его дом был заполнен различными хронометрами, каждый из которых содержался в превосходном рабочем состоянии и они были так синхронизованы, что разность хода составляла не более секунды. Говорят, что какофония, стоявшая в лавке Клорра, когда все эти часы отбивали время, могла свести человека с ума. Возможно она и стала одной из причин создания извращенного *хронометра Клорра.*

Однажды Клорру стало ясно, что в его доме есть один хронометр, которым он не может управлять: биение его собственного сердца. Как только он это заметил, этот диссонанс начал давить на его разум, так как пульсация в его груди никогда не приходила в гармонию с стаккато тиканья шестеренок и пружин его бесчисленных часов. В конце концов, противоречивое биение свело его с ума, и он поклялся, что не позволит своему сердцу предавать ритм его хронометров.

Клорр потратил многие годы на изучение магических сил, которые он мог бы использовать при создании своих следующих часов. Он разыскал расу мастеров работы по металлу и изучил секреты их ремесла, чтобы суметь создать часы, которые ни одна смертная рука не в силах будет уничтожить. Он занимался зловещей и проклятой магией некромантии и обрел знания о том, как действует живое сердце. Он исследовал магию Внешних Планов и заручился помощью некоей

дьявольской силы, чтобы преодолеть последние препятствия на своем пути. В процессе этого часовщик прекратил стареть, и ему стали больше не нужны пища и питье. Часы стали повелителем его судьбы, а не просто мимолетной временной причудой.

К своему искреннему удовольствию, когда Клорр доделал свои карманные часы, он обнаружил, что они на самом деле управляют биением его сердца. С каждым ударом пульса в его ушах, секундная стрелка смещалась на одно деление и раздавался громкий “тик-так”. Но к некоторому разочарованию он обнаружил, что часы контролируют биение его сердца даже сильнее, чем он рассчитывал. Скоро стало ясно, что если их не заводить каждый день – если позволить им замедлиться и остановиться – то его сердце поступит точно также.

Более того, когда он активировал магические эффекты своих часов, Клорр обнаружил, что на их циферблате появлялась третья стрелка. Эта стрелка отсчитывала минуты между 12-тым и 13-тым часом, а его разум посещали новые странные побуждения. Прежде чем пройдет час, ему необходимо было убить кого-нибудь, чтобы насытить голод *хронометра*.

Скоро Клорр обнаружил, что не может сопротивляться побуждению использовать магию часов, не смотря на его нежелание делать это. Кроме этого, он понял, что голод часов напрямую соотносится с тем, какую из сил он использовал и с жизненной силой убитой жертвы. Клорр обнаружил, что не может сдержать ошеломляющую магию часов, и что он погряз в серии убийств. Каждый раз, охотясь, он использовал силы часов. В свою очередь, часы принуждали его убивать снова. Жизнь его превратилась в порочный круг, который длился до тех пор, пока он не совершил ошибки, жертва не сбежала и *хронометр* не забрал жизнь самого Клорра.

Силы: *хронометр Клорра* дает своему владельцу много могучих сил, каждую из которых можно использовать, когда пожелаешь. Но в тот момент, когда одна из них будет задействована, на циферблате появляется третья стрелка, отсчитывающая минуты тринадцатого часа. Если до конца этого часа *хронометр* не “накормить” жизненной энергией жертвы, то он заберет ее у своего владельца, полностью и безвозвратно уничтожив его. Ничто, даже заклинание *желание* не сможет вернуть жизнь убитому этим способом. Каждый раз, когда используется одна из сил часов, владелец *хронометра Клорра* вынужден идти и убивать существ своей расы. Количество существ, которое необходимо убить, зависит от силы, необходимой, чтобы вызвать данный эффект заклинания. За названием каждой силы следует число в скобках, отражающее количество уровней (опыта) жизненной энергии, которое необходимо для насыщения часов. Таким образом, если эльф владелец часов активирует *перовое падение* (1), а затем *ускорение* (3), то ему в течении часа надо будет убить четырех эльфов 1-го уровня, или двух эльфов 2-го уровня или любую их комбинацию на сумму в четыре уровня. Использование любого из заклинаний часов или их квазимагических способностей занимает полный раунд и не дает заниматься ничем другим.

Магические заклинания, доступные владельцу *хронометра*: *перовое* падение (1), *притворная* смерть (3), *ускорение* (3), *удержать персону* (3), *удержать нежить* (3), *замедление* (3), *удлинение* *[extension]* (4), *искажение расстояния* *[distance distortion]* (5), *удлинение II* (5), *удержать монстра* (5), *удлинение III* (6), *безвременье* (9) и *остановка времени* (9). Все эти заклинания действуют так, как описано в *Справочнике Игрока*.

В дополнение к их общим свойствам, часы обладают несколькими уникальными силами, описанными ниже. У каждой из этих сил тоже есть связанная с ней цена.

Исцеление урона (5): в любое время часы можно использовать для исцеления повреждений. Их действие эквивалентно жреческому заклинанию *лечение критических ран*, за исключением того, что им может воспользоваться *только* владелец часов.

VIII: Магические предметы в Равенлофте

Точное время (0): эта сила *хронометра* – часть его сути и ее не нужно вызывать или оплачивать жизнями. Ничто не может расстроить способность часов необыкновенно точно отсчитывать время. Даже если и они, и их владелец помещены в состояние темпорального стазиса, часы продолжают работать. Ни одна из известных сил не может заставить часы потерять хотя бы секунду.

Успешные спасброски (3): у владельца часов все спасброски автоматически успешны. Это не требует никакого участия со стороны владельца часов. Фактически, владелец даже не может сознательно провалить спасбросок. Если персона, держащая часы, не была с ними до этого связана, то использование этого качества устанавливает связь между ней и *хронометром*. Это – единственное свойство часов, которое *не* считается действием владельца. Единственным исключением из этого правила является спасбросок, требуемый, когда избавляешься от этих часов (см. ниже).

Видимость (0): другой побочный эффект часов – это то, что его циферблат нельзя скрыть от их владельца. Пока он способен откинуть крышку часов, чтобы увидеть их циферблат, ни магическая, ни физическая слепота и никакое препятствие не может помешать владельцу посмотреть на него и узнать точное время. Как и *точное время*, это их свойство не накладывает на владельца никаких обязательств.

Проклятье: эти часы не имеют ни над кем никакой власти до тех пор, пока не будет использовано одно из их свойств. Оно может быть одним из их заклинаний или способностей, подобных заклинаниям, за исключением *точного времени* и *видимости*. Даже автоматическое выкидывание успешных спасбросков считается осмысленным и добровольным использованием, несмотря на то, что владелец часов на самом-то деле не активирует это свойство самостоятельно.

Как только одно из свойств часов будет задействовано, между ними и владельцем устанавливается связь. С этого момента сердце владельца всегда бьется точно 60 раз в минуту. Его сердце само становится превосходным хронометром.

Будучи связан с часами, владелец обязан лично убивать людей, необходимых для того, чтобы заплатить *хронометру Клорра* за использование сил. Если у него это не выйдет, то часы убьют его самого.

От *хронометра Клорра* очень трудно избавиться. Как только установлена связь, владелец может от них избавиться только при условии, что часы сыты, то есть на циферблате нет третьей стрелки и владельцу не нужно искать очередную жертву.

В это время заклинание *снятие проклятья* или аналогичное ему имеет шанс разорвать связь между владельцем и часами. После наложения заклинания, владелец обязан сделать спасбросок от заклинания. Если бросок успешен, то часы можно, например, просто положить на землю, а самому уйти прочь.

Уничтожить этот *хронометр* не так-то просто. Ходят слухи, что лишь жар Плана Элементалей Огня может разложить *хронометр* на то мерзкое зло, из которого он был сработан.

IX: Методики устрашения

Поистине ужасная история – это нечто большее, чем тайное убийство, окровавленные кости или завернутая в саван фигура, звенящая цепями в соответствии с законами жанра. Должна присутствовать некоторая атмосфера затаившегося неизъяснимого ужаса потусторонних, неизвестных сил; и в ней должен содержаться намек… на наиболее потаенный ужас человеческого разума – злонамеренную и специфическую временную или полную отмену тех фиксированных законов Природы, которые являются нашими единственными защитниками от нападок хаоса и демонов внешних миров.

Г.Ф. Лавкрафт

Легко сказать. Но отнюдь не легко выполнить. Хотя и страх, как добавляет Лавкрафт, "древнейшая и сильнейшая эмоция человечества", вызвать его бывает нелегко. Немногое нужно, чтобы создать краткое чувство острого отвращения, но истинный ужас – это болезненная эмоция, которая начинается с мрачного предчувствия и ведет к дрожи или даже холодной испарине – его спровоцировать труднее.

В этой главе объясняются некоторые из уловок рассказчиков, применяемые ими для создания страха. В конце главы приведено несколько советов по созданию страха в ролевой игре.

Правдоподобность ужаса

Ничто в литературе "хоррор" не является реальным; она полностью вымышлена. Но если читатель не поверит в ужасы этого мира, хотя бы на мгновение, тогда соответствующее настроение и страх никогда не появятся. И если игрок в приключении в какой-то момент не испугается до глубины души своего персонажа, тогда приключение – не настоящий "хоррор".

Настоящий хоррор убеждает аудиторию мало-помалу сбрасывать свою защиту, устраняя неверие до тех пор, пока она по-настоящему не поверит в то, что невозможное может стать возможным. Как это делается? Как убедить аудиторию, что тени ночных кошмаров – отблеск чего-то ужасного и *реального*?

Ответ: при помощи подробной детализации, тщательно проработанных персонажей и знакомой обстановки, которая некоторым образом искажена.

Детали, детали

Детали важны для любой хорошей истории, но жизненно необходимы для действенного ужаса. Цвет, вес, текстура, вкус, температура, запах, звук, ощущения – все это добавляет мяса на скелет рассказа, все это придает жизнь "воображаемому" миру. Читатель хоррор-истории не поверит в мир автора, пока не увидит, не услышит, не ощутит его.

И все-таки, детали не должны быть отвратительны. Часто они сосредотачиваются на обыденном; слабый леденящий ветерок, дующий в замочную скважину, когда в нее смотрит героиня, запах серы в лаборатории, резкий щелчок кнута и пена на морде лошади. Временами, просто хорошее название для предмета или воображаемого места помогает сделать их реальными. (Лавкрафт часто использовал этот эффект. Его фантастические книги, посвященные злу, столь распространены, что Вы наверняка найдете их в Вашей местной библиотеке).

IX: Методики устрашения

Тщательно проработанные персонажи

Ни один персонаж не покажется достоверным без “легенды” и ярко выраженной индивидуальности – особенно злодей. Даже “нелюди” имеют уникальные мотивации, которые определяют их поведение. У них есть предыстория, мнения, привычки, силы, слабости и навязчивые идеи. Такие вещи должны последовательно направлять действия персонажа, как своеобразный кодекс поведения. Даже если история не затрагивает подробностей истории персонажа или не обрисовывает его силы или слабости (и скорее всего не будет), аудитория заметит, если будет полностью упущена основная структура. Без нее персонажи получаются (и *являются*) плоскими. Злодеи, не имеющие глубины – нереалистичны и никто не будет их бояться.

Странное, но знакомое

Искажение хорошо известных вещей – метод, используемый многими писателями фантастического жанра. К.С. Льюис выразил эту условность как “знакомую жабу в воображаемом саду”. В случае хоррора и, в особенности, готического хоррора, идея заключается в том, чтобы сделать фантастическое (или ужасное) более правдоподобным, смешивая его с объектами и местами, хорошо известными читателю. Путешественник, ищущий укрытия на ночь в сторожке лесничего входит и видит тикающие часы, свистящий чайник и горящий огонь. Когда из пепла очага встает некий безымянный монстр, и злополучный путешественник, и читатель более склонны посчитать его реальным – и испугаться его.

Как демон, который наводит на себя лоск обходительных манер, чтобы получить приглашение в дом жертвы, знакомость – посредник, открывающий двери бессознательного и позволяющий вырваться наружу скопившимся там ужасам. Лавкрафт великолепно применял эту технику. Его ландшафты Новой Англии пугающи, потому что они искажены, но они и правдоподобны, потому что знакомы:

… окаймленные колючим кустарником каменные стены прижимались все ближе и ближе к колеям пыльной извивающейся дороги. Деревья … казались слишком большими, а придорожные сорняки … росли в изобилии, редко встречающемся в обжитых местностях.

Пыльная дорога, каменная стена, немного сорняков – здесь нет ничего чуждого. Это странный, но обыкновенный мир, лежащий где-то за пределами исследованных нами дорог. Путешественник легко может наткнуться на него, если он ошибся, и где-то свернул не туда…

Уединение

Если бы здесь было с кем поговорить, я бы это вынес, но здесь никого не было…

Дж. Харкер, в романе Брема Стокера “Дракула”

Детям известен страх остаться одним в темноте, или скорее, *не совсем* одним. Они страшатся почувствовать себя маленькими и покинутыми, стоящими лицом к лицу с тварью, чье дыхание туманит стекло в окне. Они пристально глядят, широко распахнув глаза и трепеща, на призрака в которого превращаются тени, демона, который терпеливо ждет, чтобы сонные веки упали (вместе с защитой). Потому что потом – дети в это верят – мягкая юная плоть будет пожрана. И рядом нет никого, кто мог бы это остановить … никого, кто мог бы помочь.

IX: Методики устрашения

Не случайно готические (и другие хоррор-) истории разворачиваются в уединении. Немногие потеряли страх остаться одним, в темноте, за пределами родных стен цивилизации, недоступными для тех, кто мог бы защитить. Днем взрослый человек почувствует лишь некоторое разочарование, когда заглохший мотор оставит его сидеть на безлюдной сельской дороге. Но редко кто сможет идти по той же самой незнакомой дороге во мраке ночи и не ощущать, что его детские страхи вновь разгорелись, что его воображение впитывает каждый намек на ужас.

Уединение не всегда является физическим; оно может быть и социальным. Пропасть ложится между лишенными наследства и теми, кого они любили. Изгой находится в одиночестве даже посреди городской суеты. Иностранцы изолированы в чужих землях, где язык и обычаи создают круг, в который они не могут войти. Очень пугает быть отрезанным от человеческой поддержки, особенно когда она буквально на расстоянии протянутой руки – но недоступна. И еще сильнее может испугать, когда в темноте протягиваешь руку другу и чувствуешь холодные пальцы скелета, настойчиво тянущие тебя к себе.

И, наверное, хуже всего, когда против тебя обращаются и природа, и общество. Вообразите картину: три мальчика – Джек, Джон и Блэйк пошли как-то солнечным утром поискать приключений. Троица удалилось на много миль в холмы, не стесненная ни беспокойством, ни заботой. При встрече мальчишки создали особые узы, проколов свои пальцы “как индейцы” и соединив их вместе, чтобы создать кровное братство. Блэйк, слишком брезгливый, лишь притворился, что проколол себе кожу. На пути домой они сбились с пути и заблудились. Грозовые облака затянули небо. Мальчики нашли убежище в покинутой лачуге, находя успокоение в обществе друг друга.

Вместе с грозой в лачуге началась странная дрожь. Дерево начало скрипеть, гнуться и расщепляться, а на стене начал проявляться рот. Руки Джека и Джона начали дрожать одновременно с оглушающим пульсом лачуги. Крошечные ручейки крови побежали из их кончиков пальцев. И только с Блэйком ничего не произошло. Они отпрянули от него. Снедаемые страхом, Джек и Джон сговорились швырнуть Блэйка в разверзшийся рот. Мальчик остался в одиночестве бороться с ужасом – и друзьями, которым он когда-то доверял.

Когда туманные пальцы Равенлофта простираются наружу и втягивают в него ни о чем не подозревающих путешественников, эти новые гости полностью изолированы. Язык чужой, люди странные (если не сказать хуже), местности безжизненны. Исчезла относительная безопасность других миров. Здесь нет надежных спасбросков, нет белых рыцарей, спешащих на помощь. По мере развития приключения персонажи могут обнаружить, что их по одному отделяют от группы. Как известно каждому демону, внезапная изоляция, особенно в мрачном мире, полном теней, где нет ничего определенного, может прорвать даже прочнейшую, самую героическую шкуру, давая доступ инфекции зла.

Во власти злодея

Доброта, чистота и герой никогда не обладают всей полнотой власти в хоррор-истории, поскольку ее нехватка делает их уязвимыми. Герой, воодушевленный прошлыми победами (как и многие персонажи игроков) может верить, что он сам себе хозяин. На самом-то деле, он не более чем марионетка. И некто – или нечто – прячется в тени, постоянно дергая за веревочки.

Власть героя над ситуацией поначалу ускользает потихоньку – настолько, что он может и не заметить. Позже, когда злодей выставит напоказ свою силу, бессилие жертвы станет очевидно. У каждого злодея есть свои собственные способы игры судьбами жертв. Некоторые используют проклятья, в то время как другие поддерживают иллюзию, что жертва имеет преимущество,

IX: Методики устрашения

только для того, чтобы уничтожить ее в тот момент, когда она будет более всего уверена в себе. Но не имеет значения, кто или что вырывает контроль из рук персонажа, результат один и тот же: действия персонажа редко приводят к ожидаемым итогам, а уж к результатам, на которые он *надеется* – вообще никогда.

Странные или неудачные обстоятельства

Большинство жертв не выглядят осиянными удачей. Если бы это было так, то они не были бы жертвами. Обстоятельства “вне их контроля” склонны подрывать их самодовольство и со временем подвергать их опасности. Поезда опаздывают, остановившиеся часы приводят к срыву встречи, порыв ветра тушит свечу. Это те странные стечения обстоятельств, которые глупцы игнорируют и неудачи, от которых герои храбро отмахиваются, говоря “Это не то, с чем мы не сможем справиться”.

Но когда одна неудача следует за другой, даже глупец испытывает некоторое неудобство: внезапный ливень превращает пылающий огонь в дым и шипящие угли; кучер кареты, единственный, кто знает дорогу в безопасное место, внезапно умирает в конвульсиях. В конце концов испугается даже отважный герой. Он с беспокойством будет ожидать неожиданного поворота судьбы, поскольку знает, что он *на самом деле* будет.

Ловушки

Будь то мышка или человек, каждое существо боится ловушек. Это вопрос выживания: живое не может благоденствовать в неволе, поэтому как только свобода начнет исчезать, сразу начнут расти напряженность и страх.

Большинство ловушек предполагают физическое ограничение: персонаж, положенный в гроб и погребенный заживо; стены в комнате без выхода, начинающие сдвигаться и грозить раздавить свою жертву, если она не успеет их сокрушить; девица, прячущаяся в чулане, в то время как злодей спокойно стоит неподалеку, слушая звук ее дыхания и биение ее нежного сердечка. Преследующий (и неотступный) страх быть пойманным – причем оправданный.

Но не каждая ловушка очевидна. В романе Брема Стокера “Дракула” Джонатан Харкер не осознает, что он на долгое время заключен в замке – он думает, что он просто гость. И не каждая ловушка столь же буквальна, как стальной капкан, сжимающий лапку кролика. Она может быть паутиной обмана, злым планом, состоящим из хитрости и предательства, которые лишают героя его защит, одной за другой. Или же это может быть ловушка, которую жертва создала себе сама, совершив цепочку дурацких ошибок. Когда жертва видит, что выбор сокращается до тех пор, пока ни одно действие не будет безопасным, она попадает в ловушку, и та может быть смертоносней любой ловушки из камня или стали.

Посягательства на тело

Некоторые жертвы травмируются самим страхом. Малодушие парализует их, делает слабыми и беззащитными. Герои чаще всего имеют более твердый характер, поэтому авторы хоррор-историй часто обременяют их реальной физической слабостью – чем-то, ограничивающим их способность адекватно реагировать на угрозу: растянутая лодыжка замедляет персонажа, который пытается убежать или порез на руке мешает держать оружие. Чем крепче дух жертвы, тем тяжелее увечья.

IX: Методики устрашения

Некоторых отважных главных героев калечат или сажают в инвалидное кресло. Других же могут ослепить, сделать немыми или глухими и часто это происходит по несчастливому повороту судьбы. Но большинство физических слабостей лишь слегка ограничивают персонажей, а не оставляют их беспомощными. Так сохраняется напряжение. В конце концов, какой смысл в игре кошки-мышки, если мышка не может бежать?

Трудности, описанные выше, естественны – они могут пасть на любого, без очевидной помощи сверхъестественного. Но даже хуже их *сверхъестественные* посягательства на тело. Когда нога порастает чешуей и начинает волнообразно двигаться, растянутые связки в сравнении с этим блекнут. Несколько точечных ранок могут очень расстроить жертву, если они появляются, когда она в одиночестве принимает ванну. И женщина, чей округлый животик начинает ощущать в себе мягкие толчки жизни, вряд ли почувствует себя легко, если она уверенна, что 24 часа назад не была беременна. Мутация, увечье, изменение – таких угроз вполне достаточно, чтобы напугать большинство людей и возможно, все три будут иметь место, когда у персонажа начнет расти мех, клыки и когти и он начнет выть на луну.

Посягательства на разум

Разум персоны – ее самое личное, самое интимное. Поэтому часто зло вторгается и сюда. Это наиболее ужасный вид вторжения, наихудший способ потерять контроль.

Поначалу эффект может быть незаметен: жертва подозревает, что ее мысли больше не тайна или о том, что мысль “внедрена”; что-то старается отрицать то, что она считает правдой. (“Мне прислышался этот голос”. “Он являлся ко мне во сне”.) Скоро провалы в памяти, телепатические послания или странные видения вырывают у жертвы контроль над ее разумом. Разум начинает сомневаться в своей собственной стабильности, и жертва ставит под сомнение любые ощущения и впечатления. Когда кто-то (или что-то) еще только планирует завладеть персоной, простое сведение ее с ума кажется банальным.

Тонкие многослойные эффекты

В Равенлофте огни не гаснут все сразу. Они тухнут один за одним, и с наплывом тьмы жертва чувствует, как стынет ее кровь. По крайней мере, предполагается, что она это чувствует. Страх – это ощущение трепета, которое постепенно возрастает до резкого и напряженного ощущения ужаса. Создание этого глубокого ощущения требует времени, терпения и наслаивания эффектов слой за слоем.

Ключевой момент при создании этих слоев – тонкость. Легко создать мгновенное отвращение, но это – не тревога и трепет, которые должны вызывать действенный ужас. Избегайте излишней крови и кровопролития. (Прочтите раздел “Готика против современных ужасов в ролевых играх” во Введении). Несколько красных пятен на лестнице могут быть зловещи, в то время как текущие реки крови – лишь отвратительны. Там, где подозревается насилие, бывает достаточно просто намека; пятно, как будто от вина, на накрахмаленном белом белье; кроваво-красные губы насытившегося вампира; глухой звук издалека, напоминающий удар дубинкой, но у слушателя никогда нет в этом твердой уверенности.

Ужасы, которые обретают плоть в чьем-то разуме гораздо сильнее, чем детальные описания, не оставляющие места для воображения. В частности в готическом ужасе задача автора – сеять семена ужаса при помощи намеков и угроз, а не клинических деталей. Кроме всего

IX: Методики устрашения

прочего, разум со временем устает от зловещих видений, в то время, как неизвестность ужасает его постоянно. Наилучшие Мастера всегда это помнят и стараются добиться утонченности.

Дразнящий сюжет

Истинный мастер хоррора понемногу поддразнивает аудиторию. Он не вываливает на их головы мешок ужасов, считая, что это подменит сюжет. Он заботится о том, чтобы не открывать слишком быстро слишком много, всегда оставляя наживки ровно столько, чтобы хватило вовлечь аудиторию (и жертву) дальше в опасность. Призрак кажется поначалу мимолетным видением, таким как колыхание занавеси или необъяснимый стук в дверь спальни. Угроза не имеет четких очертаний, расплывчата и завуалирована и завеса не поднимается окончательно до тех пор, пока история не достигнет своей кульминации.

Неопределенность – это источник страха. Тайна, беспокойство, трепет – все они проистекают от неизвестности. Жертва в хоррор-истории никогда точно не знает, чего ей ожидать, но она всегда ожидает *чего-нибудь* … ну, или практически всегда.

Но как раз тогда, когда напряжение стало непереносимым, когда жертва уже с трудом может сдержать свое дыхание – умный автор чуть-чуть уменьшает это напряжение. Часто этому помогает юмор. Шутка не в тему заставляет жертву расслабиться и испустить вздох облегчения. Или ужасающе красная селедка ставит жертву в тупик; ее защиты по-глупому сбрасываются. Напряжение может смягчить и ложная тревога. Например, жертва блуждает по лабиринту в поисках выхода, зная, что судьба может ждать ее за любым углом. Внезапно, вдруг, откуда не возьмись, выпрыгивает черная кошка – ложная тревога. Но в следующий, а возможно, в послеследующий раз, тревога будет настоящей.

Страх в ролевой игре

Половина удовольствия от чтения или просмотра истории в жанре хоррор – в беспокойстве за главного персонажа. Руки сжимают стул, а сердце надсадно бьется. “Нет! Не делай этого, дурак!”, в то время как персонаж выбирает путь к неизбежной судьбе, это может доставить определенное удовольствие. Читатель мчится по дороге, без устали выискивая следы ужасов, придуманных автором.

Автор хоррора сохраняет полный контроль над действиями своего героя, заставляя жертву игнорировать предупреждения и отрицать то, про что читатель знает, что это – истина. Но при разработке или проведении ролевого приключения есть новый поворот: Мастер не контролирует действия персонажей, это делают игроки.

Введение страха в ролевое приключение представляет собой проблему, с которой не сталкиваются писатели: здесь нужно напугать не только персонажей, но и игроков. И игроки (в отличие от персонажей истории) не обязательно оказываются лично вовлеченными в каждый ужас, перед которым их поставил Мастер. Приведенные ниже советы помогут посеять семена страха в сердцах искателей приключений в Равенлофте – как в персонажах, так и в игроках.

Фундаментальные правила

Вне зависимости от используемых методик держите в памяти следующее:

IX: Методики устрашения

♣ **Будьте скупы**. В лучшем случае, то что стало слишком хорошо знакомо, уже не пугает. В худшем случае, Мастер рискует разозлить или разочаровать игроков. *Не нужно устраивать резню*.

♣ **Оставьте лучшее напоследок**. Это правило не означает "никогда не обнажайте ствол вашей пушки" – просто вводите некоторые ограничения. Тщательно выберите время. Применяйте особенно грязные методики (например, смертоносные посягательства на тело), когда игроки стали чересчур доверчивы или когда персонажи становятся для злодея чем-то большим, чем просто помехами.

Страх вместо разочарования

Практически каждая методика устрашения в этой главе неким образом ослабляет или ограничивает персонажей. Если рука у Мастера чересчур тяжела, то игроки станут считать своей немезидой его, а не злодея. Вот как этого можно избежать:

♣ Старайтесь контролировать *результаты* действий персонажа, а не сами действия. В практически любом приключении AD&D хороший Мастер редко говорит "Ты не можешь этого сделать". Вместо этого он говорит "Ладно, ты можешь попытаться. И получилось из этого следующее…". Игроки никогда не должны ощущать, что их персонажами управляет кто-то другой.

♣ Никогда не наказывайте персонажей игроков без достаточных на то оснований. Каждое несчастье и злоключение должны иметь логические предпосылки, которые вытекают из истории и мотивов злодея. Заботливый Мастер не станет выводить из строя (или даже ограничивать) персонажа игрока просто ради того, чтобы напугать. В идеале жертвы чувствуют, что их страдания вызваны ими самими – что их собственная жадность, гордыня или самая настоящая глупость сделали их уязвимыми. ("Если бы я не коснулся этой штуки, моя рука не была бы парализована"). Так страшнее для жертвы, менее разочаровывающе для игрока и лучше для злодея. Для злодеев нет ничего более сладкого, как соблазнить свои жертвы к тому, чтобы они сами поставили на себе клеймо судьбы.

♣ Позволяйте природным напастям досаждать персонажам игрока всегда, когда это возможно. Отрезанное от мира место, ужасная буря, плотный туман – все это мешает персонажу и, поскольку они случаются естественным путем, то кажутся менее надуманными. Игрокам легче их принять – даже получить от них удовольствие – как от элемента хорошей, правдоподобной хоррор-истории. Пользуйтесь вечным арсеналом Матери Природы: ветром, дождем, снегом, градом, молниями, пыльными бурями, наводнениями, бурными реками, вулканическими извержениями, пожарами и так далее.

♣ Позволяйте игрокам незначительные победы. Если персонажи никогда не одерживают верх, то игроки начинают разочаровываться и им начинает надоедать игра. Несмотря на то, что победа в Равенлофте никогда не означает "рубить самого большого и зловредного монстра до тех пор, пока он не сдохнет", Мастер все же может давать небольшие поощрения, чтобы поддерживать в игроках интерес. Дайте игрокам выиграть несколько незначительных стычек с приспешниками злодея, чтобы избежать разочарования. Позвольте им по крайней мере, быть уверенными, что они нанесли несколько ударов по главному противнику в начале приключения. (Злодеи в Равенлофте могут это позволить, чтобы создать у персонажей ложное чувство безопасности).

IX: Методики устрашения

Бейте по больному

У персонажей игроков есть силы и преимущества, которых лишены их злосчастные литературные двойники. Например, волшебники и жрецы пользуются заклинаниями, воины и воры могут пользоваться зачарованным оружием. Некоторые нечеловеческие расы имеют особые способности, такие как инфразрение и т.п.

Чтобы заронить страх в сердца таких необычных жертв, Мастер может “перейти на личности”. Когда персонажи игроков излишне самоуверенны, Мастер обязан приложить усилия к изничтожению источника этой уверенности.

Некоторые вещи, которые слегка досаждают нахальным персонажам, встроены в Равенлофт изначально. Например, все жрецы (и паладины) получают как минимум штраф –1 при попытке изгнания нежити. Штраф возрастает при некоторых обстоятельствах, таких как присутствие темного владыки или нахождение в сильно осквернённом месте. Другими могущественными и личными карами являются проклятья. Остальные посягательства остаются на волю Мастера и, что важнее, злодея.

Противники часто отлично осведомлены обо всех ахиллесовых пятах персонажей игроков (осмотрительный Мастер хорошо взвесит глубину и точность любых таких знаний). Если необходимо, они ими воспользуются. Чем более личным и опасным является посягательство данного персонажа игрока на злодея, тем более личным и тяжелым будет его ответ. (Используйте здесь ограничения, но не бойтесь “позволить наказанию соответствовать преступлению”). Могущественный и раздражающий персонаж игрока – маг станет создавать меньше проблем, если начнет заикаться. Священнику будет весьма тяжко изгнать нежить, будучи связанным. Воин явно будет ужасно мучиться, если у него украдут его драгоценное оружие. И вор будет страдать, если его руки начнут непроизвольно подрагивать, как после хорошего испуга.

Однако остерегайтесь окончательно калечить персонажа, поскольку, если его персонаж окончательно выйдет из строя, игрок мало что сможет сделать. Наоборот, посягайте непосредственно на любимые методы поиска приключений игроков. Например, когда Дирк Паладин пытается вонзить свой меч в любимую невесту вампира, монстр растворяет меч. (Если рыцарство мертво, кто ему послужит лучше, чем нежить?)

Играйте монстрами, как “полноценными” персонажами

… а не как постоянно нападающими берсеркерами. Играть за существо Равенлофта – совсем не то, что за обычного монстра. Это скорее похоже на игру важным мастерским персонажем. Мастер должен досконально знать и понимать этого противника – не только его потрясающие силы, но также и его нужды и слабости. Не забывайте, хорошо проработанная “легенда” придает злодеям достоверность. Она также помогает сделать их устрашающими, а не просто разочаровывающими.

Злодеи Равенлофта круты – гораздо круче любого персонажа игрока. Мускулы против мускулов, заклинания против заклинаний – персонажи игроков практически всегда остаются далеко позади них. К счастью, у большинства злодеев Равенлофта есть один фатальный изъян: самомнение. Большинство недооценивает своих противников и идет на риск ради того, чтобы развлечь себя. Они могут раздавить персонажей игроков в один момент, но не хотят. Они хотят и даже нуждаются в зрелище трепещущих жертв. А мертвецы не трепещут. Поэтому злодеи поддразнивают и играют со своими жертвами, потому что это их любимое (и, возможно, единственное) развлечение.

IX: Методики устрашения

Большинство посягательств более творческие, чем просто нанесение увечий, возможно, это отражает своеобразное чувство черного юмора. Проклятье, которое заставляет вора неконтролируемо смеяться, не сделает его беспомощным, но сильно затруднит попытку проскользнуть мимо “оруженосца Айгора” незамеченным. Таким образом, Мастер поддерживает напряжение, необходимое для создания страха. Персонажи должны постоянно ощущать себя в опасности. Они должны чувствовать, что их уничтожение не только возможно, но и весьма вероятно, если они не будут вести “умную игру”. Но они никогда не должны ощущать, что, несмотря на все их старания, шансов выжить у них нет.

Изолирование игроков

Персонажи игроков, как и все остальные, страдают от изоляции. Мастер несомненно может запереть их одних в замке, или позволить воющей твари преследовать их по безлюдной вересковой пустоши, или населить деревню людьми, которые откажутся им помогать. Но когда они отделены друг от друга, ролевая игра совершает новый поворот: Мастер может разделить и игроков.

Игроки не должны видеть или слышать критические детали, которых не видят или не слышат их персонажи. Если стена внезапно разделила группу на две части, попытайтесь некоторое время вести каждую часть группы в отдельной комнате. Если персонаж внезапно соскользнул вниз по желобу, попросите его игрока на время выйти из комнаты. Изолирование игроков помогает создать надлежащую игровую атмосферу, но не делайте это слишком часто или очень надолго. Оставьте эту методику для критических столкновений. В конце концов, игроки пришли сыграть приключение в Равенлофте, а не изучать в соседней комнате коллекцию пивных банок хозяина.

Вот один пример хорошего способа запугивания изолированных игроков: Борис и Людвиг, два отважных придурка, идут друг за другом по темному холлу. Неожиданно невидимый портал закрывается, закрывая проход и они оказываются отделены друг от друга. Мастер разделяет и их игроков. Ни один из персонажей не может видеть другого, но они все еще могут друг друга слышать – или им так кажется. Борис слышит, как Людвиг зовет на помощь (по словам Мастера) и игрок Бориса должен заявить действия своего персонажа. Тем временем Людвиг тоже слышит свой голос, но осознает, что он-то молчит – фантом подделал его голос! И что гораздо хуже, инструкции, которые дает этот голос, подвергнут Бориса опасности. Людвиг отчаянно пытается быть услышанным. Даже если он в этом преуспеет, то кому поверит Борис? Голосу фантома? Или Людвига? Или ни одному из них?

Записки

Не нужно постоянно отзывать игрока в сторону, чтобы сообщить ему особую информацию. Иногда лучше передать ему записку. Например, персонаж испытывает изменения, очень похожие на превращение в вервольфа. (Может быть, он и на самом деле в него превращается, а может быть и нет. Злодей может просто с ним забавляться).

Во время игры Мастер невозмутимо передает игроку записку, в которой сообщает “Твои ладони начинают чесаться” или “Твои пальцы неестественно удлиняются”. Потом Мастер забирает записку, чтобы ее не увидели другие игроки. Естественно, другие игроки захотят узнать, что говорилось в записке, и начнут с подозрением относиться к своему компаньону, если он ответит “ничего” или даст какой-нибудь глупый ответ. (Для вящего эффекта Мастер может время от времени посылать пустые записки, чтобы все поломали голову).

IX: Методики устрашения

При правильном использовании, передача записок осуществляет старое и доброе правило: *разделяй и властвуй*. Когда персонажи перестают доверять друг другу, они начинают забывать об истинной угрозе – злодее. Это делает персонажей более уязвимыми и доставляет удовольствие их противнику.

Атмосфера в комнате для игры

Сложно создать жуткое настроение при ярком дневном свете. Трудно испугать игрока, когда его сосед (или соседка) хрустит чипсами или причмокивая пьет напиток. Чтобы нейтрализовать эти отвлекающие внимание факторы, создайте в комнате соответствующую атмосферу. Это, конечно, не означает, что нужно одеваться в саваны, пачкать рот искусственной кровью или играть на чердаке, затянутом паутиной.

Но слегка приглушите свет в комнате. Поставьте жутковатую фоновую музыку. Используйте простейшие звуковые эффекты. (Если в дверь стучится призрак, постучите по столу). Делайте все то, что сделал бы хороший рассказчик, когда вокруг костра собирается аудитория, жаждущая услышать истории с призраками и привидениями. Просто держите ее в напряжении и помните, что все это ради развлечения.

Подрыв самоуверенности игроков

Время от времени случающаяся “таинственная новая игровая процедура” может совершенно замечательно сбить игроков с толку. В идеале игроки ничего не знают о правилах в этой книге и очень мало о самом приключении. Но, к несчастью, это случается не часто. После нескольких игр и нескольких взглядов украдкой в правила, игроки начинают считать, что знают, что на данный момент припасено у Мастера в рукаве. Поэтому подсовывайте им новое правило – “сюрприз”, которое заставит игроков задаться вопросом о том, что же все-таки происходит за кулисами.

Приведем несколько примеров (но, конечно, тот факт, что они здесь даны, может свести на нет их эффективность):

♣ Когда персонажи прогуливаются по лесу, кидайте кубики без очевидных причин и записывайте “результат”. Игроков заинтригует, что же за ужасы от них скрыты.

♣ Заберите карточки персонажей и запишите несколько пунктов повреждений. Прежде чем их возвращать, напишите записку одному-двум игрокам о том, что они испытали. Или же вообще ничего не делайте с карточками персонажей, это создаст в игроках маниакальную заинтригованность.

♣ Кидайте за игроков кубики в таких ситуациях, в которых раньше они *всегда* делали это сами.

♣ Подходите ко всему творчески, вносите драматизм, но не заходите слишком далеко. Эти хитрости должны быть тем редким и небольшим “дополнением”, которое поддерживает другую методику устрашения. Если любую уловку использовать слишком часто, то она теряет действенность.

X: Обзор трудов ван Рихтена

Помните: битва против существ тьмы трудна и часто болезненна! Но это благая битва, та, которую должно вести. Если этот труд вдохновит пойти по моим стопам хотя бы одного человека, то дело всей моей жизни не пропало даром.

Из *Справочника по вампирам* Р. ван Рихтена

Очень мало не-владык достигло в Равенлофте известности доктора Рудольфа ван Рихтена. И еще меньше видело то же, что и он, выжив, чтобы написать об этом. Этот бывший врач-травник из Ривалиса, что в Дарконе, описан в Главе III *Доменов и обитателей*, больше прославился не своими подвигами, но серией справочников по монстрам Равенлофта.

На момент издания этой книги ван Рихтен закончил шесть трактатов, касающихся вампиров (9345), привидений (9355), личей (9412), оборотней (9416), големов (“сотворенные” – 9451) и мумий (“древние мертвецы” – 9451), соответственно. Объемы его литературного творчества ошеломляющи даже для самых блестящих мудрецов, а ведь он еще не повесил на вешалку свой плащ и рюкзак, несмотря на боль и лишения, перенесенные им за эти годы. Было бы невозможно вместить его работы в книгу даже такого объема, но самые основные его наблюдения за привычками этих монстров Равенлофта достойны краткого обзора.

Хотя ни одно из описанных далее существ не является уникальным для Демиплана Страха, Туманы всех их изменили и наделили дополнительными силами, поэтому обращение с ними должно быть иным, отличным от любых других наборов для кампаний. Те Мастера, которые хотят узнать такие подробности, как происхождение, общие привычки, необычные способности и даже психологию этих тварей, могут обратиться к соответствующим источникам. Здесь дан лишь краткий обзор основных правил, которые дают Мастеру достаточно информации для того, чтобы он мог сгенерировать монстра, специфичного для Демиплана Страха. По сути, здесь приведены лишь общие силы для каждого вида существ – перечень всех их общих уязвимостей, не говоря уж об оставшихся “за бортом” способностях потребовал бы гораздо большего объема. По остальным особенностям этих монстров Мастер может проконсультироваться с *Бестиарием* и различными приложениями по Равенлофту к *Энциклопедии Монстров*, по крайней мере, пока он не получит возможность собрать воедино всю мудрость и знания др. ван Рихтена.

Вампиры

Вампиры подразделяются по возрастным категориям. По существу, сила вампира растет с возрастом – он получает способности, которых ранее у него не было и становится менее чувствителен к воздействиям. Короче говоря, чем старше вампир становится, тем во все более ужасного противника он превращается. Каждая категория возраста имеет связанный с ней титул (возраст – количество лет, которое это существо пробыло вампиром):

Титул	Возраст (лет)
Юный [fledgling]	0 – 99
Взрослый [mature]	100 – 199
Старый [old]	200 – 299
Очень старый [very old]	300 – 399

X: Обзор трудов ван Рихтена

Древний [ancient]	400 – 499
Выдающийся [eminent]	500 – 999
Патриарх [patriarch]	1000 и более

Эти титулы представляют собой скорее академический, чем практический интерес, поскольку никто не обращается к вампирам по этим титулам. Например, Страд фон Зарович попадает в категорию “древний”, но тот, кто назовет его не “лорд Страд”, а “древний Страд” умрет раньше, чем осознает свою ошибку.

Вспомогательная таблица сил в зависимости от возраста

Категория возраста	Юный	Взрослый	Старый	Очень старый	Древний	Выдающийся	Патриарх
HD *	8 +3	9 +3	10 + 2	11 + 1	12	13	14
Сил **	18/76	18/91	18/00	18/00	19	20	21
Инт **	16	16	17	18	18	19	20
Лов **	16	17	17	18	18	19	20
Хар **	14	15	16	17	18	18	19
Передвижение +	12	15	15	18	18	21	24
СБ от очарования ++	-2	-2	-3	-3	-4 (голос)	-4 (голос)	-5 (желание)
Оружие, необходимое для поражения	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
Регенерация hp/раунд	3	3	3	4	4	4	5
Сопротивляемость магии	Нет	5%	10%	15%	20%	25%	30%
Раундов на солнечном свете ♦♦	0	1	5	10	3 оборота игры	1 час	иммунитет
Иммунитет ♦♦	--	чеснок	зеркала	--	священные символы	бегущая вода	солнечный свет

*	Вампиры, имеющие 10 HD изгоняются как привидения; те же, у кого 11+ HD – как личи.
**	Эти значения – минимум. Если прежде чем стать нежитью, вампир имел большие значения, то они и сохраняются. Все вампиры, вне зависимости от возраста, имеют Сложение как минимум 18.
+	Летают вампиры (в облике летучей мыши) со скоростью 18 (С).
++	Когда вампиры очаровывают голосом, слушателю не нужно применять эти штрафы к своим спасброскам.
♦	Не смотря на любые сопротивляемости или иммунитеты к солнечному свету, вампиры все равно находят его неприятным и будут стараться спрятаться в тень или чем-нибудь прикрыться.

♦♦	Они суммируются с возрастом; вампиры, иммунные к священным символам, НЕ ИМЕЮТ иммунитета к изгнанию.

Силы

Вампиры обладают некоторым количеством как квазимагических так и уникальных сил, большая часть которых перечислена в таблице выше. Остальные их силы представлены и описаны ниже:

Управление животными: вампиры имеют природную способность призывать и контролировать животных, и приведенная ниже вспомогательная таблица указывает отклик на зов вампира. Заметим, что Мастер должен будет определить, насколько далеко находятся вызываемые существа и сколько времени у них займет путь до вампира.

Вид	**Количество**	**Продолжительность**
Летучие мыши	1d100	2d6 раундов
Крысы	1d100	1d10 раундов
Волки	3d6	2d4 раунда *
Варги**	3d6	2d4 раунда *
* По истечении времени остаются там, куда их вызвали, уже не находясь под контролем.		
** Могут быть вызваны только лордом домена.		

Вызванная стая летучих мышей занимает площадь радиусом примерно в 20 футов. Окруженные стаей ослепляются, получая штраф –4 ко всем броскам атаки и КЗ и, кроме того, скорость их передвижения уменьшается вдвое.

Управление нежитью: вампиры способны управлять другой нежитью, имеющей меньше HD. Повелитель может управлять нежитью на сумму HD, вдвое меньше его собственных. Разумной нежити на избежание контроля позволен спасбросок от парализации.

Высасывание энергии: как и в других мирах, вампиры в Равенлофте высасывают прикосновением два энергетических уровня (уровня опыта), благодаря своей связи с Негативным Энергетическим Планом. Эта атака может производиться лишь прямым касанием, но удары голой рукой могут наносить и физические (hp) повреждения вдобавок к высасыванию энергии.

Смена облика: вампиры по своему желанию могут принимать облик туманных испарений, волка или летучей мыши, хотя некоторым из этих монстров доступны и другие облики. На время превращения монстр получает штраф +4 к КЗ и –1 ко всем спасброскам.

В газообразной форме скорость передвижения существа на 3 меньше нормальной. Эта форма невосприимчива почти ко всем атакам и может улетучиться практически отовсюду. Заклинание *порыв ветра* или нечто аналогичное может лишь временно рассеять вампира, но никак не уничтожить его. Кроме того, в эту форму вампир переходит, как только у него станет 0 hp. После этого он должен срочно мчаться в свое убежище и отдыхать там 24 часа, чтобы снова обрести полную силу.

X: Обзор трудов ван Рихтена

Параметры обликов волка и летучей мыши приведены ниже (все не приведенные параметры – как у вампира в его основном облике):

Облик волка: Dmg 3d12; AC 2; MV 18; SZ L; ML 16.

Облик летучей мыши: Dmg 2d6; AC 2; MV 0, FL 18 (C); SD –3 к броскам атаки противника; SZ M; ML 16.

Паучье лазание: все вампиры имеют врожденную способность лазить по стенам, работает она по желанию и не имеет никаких ограничений по длительности или частоте использования.

Выдающиеся способности [salient abilities]: это некоторое количество особых сил, которыми владеет отнюдь не каждый вампир. Их диапазон – от квазимагических сил до неутолимой жажды крови. За подробностями обращайтесь к *Справочнику по вампирам ван Рихтена* (9345).

Привидения

Эти эфирные существа классифицируются по *величинам силы*, определяемым тем, как они стали привидениями, и влияющим на их мощь. Грубо говоря, величина определяется эмоциональным состоянием монстра в момент его создания. Ниже следует краткое описание каждой величины.

Первая величина: это наименее могущественный и наиболее распространенный тип привидений, получающийся тогда, когда эмоциональной энергии только-только хватает на трансформацию.

Вторая величина: привидения второй величины могущественнее своих младших родичей, но и они в основном могут чинить лишь мелкие неприятности. Они более агрессивны и их легче разозлить, чем привидений первой величины. Они создаются при слегка возбужденном эмоциональном состоянии.

Третья величина: эти монстры действительно опасны, так как устойчивы к некоторым видам оружия и заклинаний. Они с легкостью могут покалечить или даже убить. Они получаются, когда кто-нибудь умирает в сильно возбужденном эмоциональном состоянии.

Четвертая величина: принадлежащие к наиболее могущественным духам, привидения четвертой величины получаются только при смерти, проникнутой огромным эмоциональным стрессом или энергией. Духи этого типа по большей части морально искалечены этими переживаниями и становятся очень агрессивны, злы и жестоки. Их практически невозможно изгнать традиционными методами и тем, кто хочет их упокоить, требуется тщательная подготовка.

Пятая величина: этих созданий практически невозможно уничтожить ни одним из традиционных средств. Их иммунитет ко многим видам оружия делает их чрезвычайно опасными. Интенсивность эмоций, необходимая для получения такого прведения столь велика, что они очень редки.

Силы

Есть несколько качеств, которые, кажется, присущи всем привидениям, хотя на каждое из них воздействует величина монстра. Ниже приведен краткий обзор этих способностей.

X: Обзор трудов ван Рихтена

Невосприимчивость к магии: как можно догадаться, на првидений не действуют заклинания и магические предметы, действующие на биологические процессы. В эту категорию попадают следующие заклинания волшебников: *отталкивание (притяжение), слепота, смертельное облако, заражение, глухота, смерть, смертельный туман, высасывание энергии, палец смерти, ускорение, удержать животное, удержать монстра, удержать персону, раздражение, волшебный сосуд, неустанный танец Отто, превращение любого предмета, превращение, слово силы: слепота, слово силы смерть, слово силы: замри, погружение, сон, замедление* и *касание вампира*.

avoidance (attraction), blindness, cloudkill, contagion, deafness, death, death fog, energy drain, finger of death, haste, hold animal, hold monster, hold person, irritation, magic jar, Otto's irrestible dance, polymorph any object, polymorph other, power word blind, power word kill, power word stun, sink, sleep, slow и *vampiric touch*.)

Жреческие заклинания, бессильные против привидений: *рост животных (уменьшение животных), насылание слепоты, насылание глухоты, насылание болезни, удержать животное, удержать персону, регенерация (усыхание), восстановление (высасывание энергии)* и *разговор с монстрами.*

animal growth (shrink animal), cause blindness, cause deafness, cause disease, hold animal, hold person, regenerate (wither), restoration (energy drain) и *speak with monsters.*

Нематериальность: все привидения не имеют материального облика, или свободно переходят в состояние лишенное его. В таком облике они неуязвимы для немагического оружия, а могущественные привидения – и для некоторого магического оружия. Эта вспомогательная таблица определяет эту силу в игровых терминах.

Величина привидения	КЗ*	Плюс для поражения**
Первая	0/8	+1/0
Вторая	-1/6	+1/0
Третья	-2/4	+2/+1
Четвертая	-3/2	+3/+1
Пятая	-5/0	+4/+2

*	Первое число – это КЗ привидения, когда он в эфирном облике атакован неэфирным противнико м. Второе – когда он в телесном облике или его противник тоже эфирен.
**	Первое число – минимальный “плюс” оружия, способного нанести привидению вред, когда он в эфирном облике атакован неэфирным противником. Второе число – “плюс”, когда привидение в телесном облике или его противник тоже эфирен.

Невидимость: в любой момент привидение может шагнуть на Границу Эфира, где оно становится невидимо. В таком случае для его обнаружения чаще всего применяется заклинание *обнаружение невидимости*, но можно применить и любую магию, обнаруживающую скрытое и

невидимое. Необходимо заметить, что привидение *обязано*стать видимым, чтобы атаковать тех, кто находится вне Плана Эфира.

Восстановление сил: привидения способны "восстанавливать" себя, вытягивая материю Плана Эфира. Эта сила отличается от регенерации, поскольку привидение после этого должно "отдохнуть", прежде чем снова атаковать или защищать себя. Время отдыха варьируется от привидения к привидению, но как правило, первой величине необходимо отдыхать час, в то время как пятой хватает 10 минут.

Безусловно, есть мириады сверхъестественных сил привидений, включая способность к ускоренному состариванию: вызов отчаяния, страха, паралича, отвращения и нанесения ран; очарование животных и персон; управление нежитью; создание иллюзий; подчинение жертв; высасывание качеств, энергии и воспоминаний; погружение жертв в транс; и многое, многое другое. В *Справочнике ван Рихтена по привидениям* (9355) вы найдете описание всех этих способностей и многие другие факты относительно првидений в Равенлофте.

Личи

На свете мало монстров, более преданных злу, чем эта нежить – волшебники, пожертвовавшие своим человеческим естеством ради могущества. *Справочнико ван Рихтена по личам* (9412) содержит (среди всего прочего) огромное количество информации, касающейся заклинаний, доработанных личами и новых заклинаний, разработанных специально для этих созданий. Включены и описания их новых прислужников – квазимансера [quasimancer], вассалича [vassalich] и любимца лича [lich familiar] – наряду с советами доктора ван Рихтена, помогающие понимать и охотиться на этих монстров.

Силы

Лич – это гораздо большее, чем просто сверхмощное волшебство и некоторые из их общих свойств обрисованы ниже.

Черная аура: любое существо, у которого меньше 5 HD (или уровней опыта), посмотревшее на лича, обязано сделать успешный спасбросок от заклинания или бежать в панике прочь на протяжении 2d4 раундов. Этот эффект скорее постепенно овладевает жертвой, чем внезапно по ней бьет (как, например, заклинание *страх*), поэтому шанс на выпадение предметов из рук оставляется на усмотрение Мастера.

Чтобы черная аура подействовала, наблюдатель должен увидеть лича в его истинном облике; лич, замаскированный иллюзией, не будет вызывать страх, если только маскировка не пугающая сама по себе.

Холодная тьма: являясь просто эманацией леденящей черноты, это качество лича служит лишь для драматических эффектов и поэтому должно использоваться на усмотрение Мастера. Как таковая, область ее действия может свободно перемещаться, не позволяя игрокам использовать ауру как указатель цели или источник иной информации. Однако некоторые Мастера могут захотеть сделать эту ауру квазимагической – например, чем-то вроде несколько видоизмененного заклинания *клякса*. Аналогичным образом для ее разработки можно использовать и другие заклинания, дающие зрительные и температурные эффекты.

Леденящее касание: как только лич прикоснется к живому существу, оно немедленно получает 1d10 пунктов повреждений от холода. После этого жертва должна сделать успешный

спасбросок от парализации или внезапно и полностью потерять способность двигаться. Паралич длится до тех пор, пока не будет рассеян при помощи магии.

Управление нежитью: лич способен управлять любой нежитью, количество HD которой меньше либо равно половине (округляется вверх) HD лича. Например, только что созданный лич имеет как минимум 11 HD, поэтому у него сразу есть потенциальная возможность повелевать сумраками и более слабой нежитью. Чтобы попасть под его контроль, нежити достаточно быть в радиусе влияния лича, который равен HD лича умноженным на 1000 футов. Другими словами, типичный лич способен управлять нежитью на расстоянии более двух миль!

Если нежить находится в пределах влияния лича, тот заявляет свои права на управление ею, магически нападая и ментально навязывая свою волю мишени (мишеням). Эта атака автоматически успешна против существ, которые имеют (или имели при жизни) 3 или меньше HD. Тем, у кого больше, чем 3 HD, позволен спасбросок от заклинания, чтобы избежать попадания под управление. Однако личу ничто не мешает повторять попытку навязывания своей воли в последующие раунды тем, чьи броски успешны, до тех пор, пока они либо не подчинятся ему, либо не уйдут из его зоны влияния.

Лич может одновременно контролировать прислужников, сумма HD которых меньше либо равна его значению Интеллекта. Нет ограничений на то, сколько и какого вида нежити может контролировать лич, есть лишь ограничение числа его возможных прислужников.

Лич способен видеть глазами прислужника, которым он управляет, даже если они выгнили или были утрачены каким-то иным образом. Он может и слышать ушами своих слуг, но только если они в достаточной степени сохранились.

Прислужником можно управлять и вне зоны влияния лича. Один раз в 24 часа лич может приказать своему слуге выполнить задание, действие этого приказа аналогично действию заклинания *гейс* [geas]. Прислужник начинает выполнять задание, вне зависимости от того, сколько времени у него это займет или какое расстояние ему придется преодолеть, чтобы достичь цели.

Задача, поставленная перед неразумным прислужником обязана быть простой, включающей в себя не более четырех шагов. Примером может послужить следующая: “Иди на запад, пока не найдешь замок; убей рыжего стражника на подъемном мосту; забери его золотой амулет; вернись сюда”. Конечно, более интеллектуальная нежить может понимать и выполнять более сложные приказы. Таким существам можно даже приказать командовать легионами лича на поле боя или произвести разведку.

Прислужник, какой бы ни был уровень его Интеллекта, никогда не отступит от выполнения своей задачи. Приспешник “озадаченный” личом все равно может быть изгнан, но оно всего лишь заставляет его стоять спокойно. Как только его перестанут изгонять, он продолжит свой путь. Прислужник игнорирует на своем пути все помехи, но инстинктивно избегает деревень, лагерей, костров и других существ. Он всеми имеющимися у него в наличии силами пытается преодолеть любое препятствие. Если он неспособен по какой-либо причине выполнить свою миссию, то раб возвращается к личу и, если это возможно, телепатически сообщает ему о своих затруднениях.

Зрение лича: лич может нормально видеть даже в кромешной тьме, более того, его не слепит даже самый яркий свет.

Сохранившиеся способности: Мастер должен выбрать личу неоружейные навыки, подходящие для кампании, но он должен помнить, что у лича, просуществовавшего много лет, было большое количество времени, чтобы тщательно подобрать и отточить свои навыки. Было бы

вполне логично дать этому существу все оружейные навыки, доступные его предыдущему классу и даже позволить ему овладеть некоторыми навыками, которые обычно недоступны членам его прежнего класса. В конце концов, в принципе у лича есть целая вечность на то, чтобы научиться любому навыку, который он пожелает приобрести.

Заклинания и их активация: личам не требуется продолжительный отдых или время на изучение, чтобы заучить или постигнуть заклинания. Количество времени, необходимое личу, чтобы заучить полный комплект заклинаний, равно количеству уровней заклинаний умножить на 10 раундов. Например, если лич хочет заучить одно заклинание 1-го уровня, одно заклинание 3-го уровня и два заклинания 5-го уровня, то это потребует 180 раундов (18[уровней заклинаний] x 10 = 180) или три часа. Если лича прервали после первого часа, но он не активировал ни одного заклинания, то потом ему просто нужно промедитировать еще два часа, чтобы завершить начатое.

Эти существа можно во всех аспектах считать волшебниками-специалистами школы некромантии, с некоторыми исключениями: они не получают никаких ухудшений, изучая заклинания других школ и им не запрещено изучать заклинания противоположных школ (иллюзия и зачарование/очарование). Даже наоборот, личи очень хорошо умеют пользоваться заклинаниями обоих противоположных школ.

Иммунитеты к оружию и магии: личей может поразить лишь оружие, зачарованное хотя бы на +1 или существа, имеющие не менее 6 HD. В дополнение к этому, природа лича (то, что он магичен и является нежитью) делает его иммунным к заклинаниям *очарования*, *холода*, *смерти*, *электричества*, *ослабления*, *безумия*, *превращения* и *сна*.

Чтобы попытаться изгнать лича, жрец должен быть как минимум 9-го уровня (паладин – 11-го).

Ликантропы

Справочник ван Рихтена по оборотням (9416) по большей степени посвящено психологии этих существ, которые либо тайно бродят среди людей (если они родились ликантропами) либо даже не понимают, кто они такие (если они были заражены). Много внимания уделено также раскрытию и преследованию этих существ, поскольку они могут быть весьма изобретательны в своих методах скрытия от обнаружения возможными охотниками. Мастерам и персонажам игроков, желающим получить преимущества от знакомства с научным подходом доктора Рудольфа ван Рихтена к ликантропам, следует прочесть его труд.

В то же время, можно отметить несколько важных отличий между ликантропами других миров и теми, кто родился или был заражен непосредственно в Равенлофте. Во-первых, оборотни других миров либо были заражены ликантропией, либо родились с нею, либо были на нее прокляты, но те, кто живет в земле Туманов, могут получить ее через заключение пакта со тьмой, похожего на тот, который превратил Страда фон Заровича в вампира. Во-вторых, истинные ликантропы в Равенлофте могут порабощать своих жертв, создавая стаю добровольных (и принужденных) слуг. Когда зараженный ликантроп перекидывается в облик животного, истинный оборотень может управлять его действиями. В наихудших случаях истинный ликантроп может также иметь власть инициировать превращение зараженных им жертв.

Другие характерные черты оборотней Равенлофта описаны ниже.

Нейтрализация и исцеление: у жертвы ликантропа с ОМП есть много способов, которыми она может избежать заболевания. Как написано в *Бестиарии*, если в течение часа после

нападения жертва поест беладонны, то есть шанс 25%, что это излечит заражение (или, точнее, не даст ему случиться сразу).

Такая отсрочка не доступна жертвам оборотней Равенлофта. Эти несчастливцы могут конечно, есть в земле Туманов беладонну (и получать в связи с отравлением 1d4 дней бессилия), но шанс того, что это отсрочит приступ ликантропии – *нулевой*, если бросок костей покажет заражение (2% за каждый пункт повреждений, в отличие от 1% в других мирах). Но персонажи игроков, конечно же, этого не знают.

Кроме того, за пределами Равенлофта исцеление ликантропии проходит гораздо легче. Вне Демиплана Страха для этого достаточно просто наложить на жертву заклинание *снятие проклятья* в ночь полнолуния (или в предшествующую, или последующую за ней ночь). Если зараженный персонаж сделал успешный спасбросок от превращения, то проклятье снято.

Но в Равенлофте это не так. Исцеление невозможно до тех пор, пока истинный ликантроп, стоящий в начале цепочки заражений, не будет убит. Поскольку больной ликантропией может заражать ею других людей, то возможно, что источник заболевания будет чрезвычайно трудно отследить.

Как только ликантроп-хозяин мертв, жертва должна предпринять ряд нелегких шагов для исцеления своей болезни. Во-первых, она должна совершить ритуал благочестия, чтобы очистить свой дух. Потом существо должно перекинуться в свой животный облик. (Другими словами, должна быть инициирована смена облика. Обычно это означает, что приходится ждать до полнолуния.) Потом жрец должен последовательно наложить на зверя три заклинания: *епитимья* [atonement], *лечение болезни* и *снятие проклятья*.

Как только заражение будет изъято из тела жертвы, она делает спасбросок. Как уже упоминалось, в других мирах ликантроп должен для завершения исцеления сделать успешный спасбросок от превращения. Но в Равенлофте ему нужно сделать успешный спасбросок от смерти.

Спасение от смерти более уместно потому, что последний этап исцеления причиняет чудовищную боль. Перенесение такой боли требует исключительной стойкости и силы воли. Но для другого спасброска есть и другая, более серьезная, причина. Равенлофт дает большинству жертв лишь *один* шанс избежать оков ликантропии. Практически всегда жертва, провалившая этот бросок, останется ликантропом на всю оставшуюся жизнь. Обычно жрец и другие присутствующие при исцелении милосердно убивают несчастную жертву, провалившую свой бросок. После смерти жертва обретает человеческий облик. Этого не происходит только если вмешиваются силы Равенлофта**.** В этих редких случаях жертве может быть дан второй шанс исцеления. Или же она может чудесным образом освободиться от болезни – хотя бы на время… **(Необязательное правило:** Мастер может принять, что для персонажей игроков вторая попытка есть всегда.)

Триггеры: заражение ликантропией пребывает в латентном состоянии до тех пор, пока что-нибудь не активирует превращение. Тогда клетки сыворотки начинают активно делиться и вызывают перемену облика жертвы. Для обычных вервольфов триггером превращения служит полная луна – в ночь полнолуния, в ночь до него и в ночь после него жертва превращается в волка. Другие оборотни могут превращаться только когда они голодны или их обуревает жажда боя. В Равенлофте даже у двух существ аналогичной природы превращение может вызываться разными событиями. (Однако у членов одной стаи триггер обычно один и тот же.) Некоторыми общими триггерами являются определенная фаза луны (традиционно – полнолуние); наступление дня или ночи; действие некоего вида растений, животных или минералов; очень сильный страх; сон; определенный звук или музыка; сильная страсть; вид крови; и физическая боль.

X: Обзор трудов ван Рихтена

Вероятные жертвы: зараженные ликантропы в Равенлофте чаще всего выбирают в качестве своих жертв своих друзей или любимых. Вне демиплана, оборотни в основном нацеливаются либо на личных друзей, либо личных врагов, не проводя между ними никаких различий. (Как написано в *Бестиарии*, значение имеет только сила любви – или ненависти – связывающая оборотня и жертву.) Такова темная и ужасная суть Равенлофта, что первыми страдают друзья, семья и любимые.

Големы

Есть великолепная возможность развить приключение вокруг изготовления голема и безумцев, вовлеченных в его использование, а не просто вокруг его преследования и уничтожения. В *Справочнике ван Рихтена по големам* (9417) детально обсуждены обе возможности. Здесь же приведены лишь основные правила.

Основные параметры: несмотря на то, что не существует такого понятия, как “средний” голем, числа приведенные ниже отражают базовые значения качеств и параметров голема.

Сила	19
Ловкость	18
Сложение	20
Интеллект	9 – 19
Мудрость	2
Харизма	6
Передвижение	12
КЗ	6
HD	9
THAC0	11
Количество атак	2
Урон	2d8 / 2d8

Модификаторы Силы: размеры голема влияют на значение его основного качества.

Размер	Модификатор Силы
Гигантский [H] (12 футов или больше)	+2
Большой [L] (7 – 12 футов)	+1
Средний [M] (4 – 7 футов)	0

Небольшой [S] (2 – 4 фута)	-1
Маленький [T] (меньше 2-х футов)	-2

При исключительной Силе наносимые им повреждения становятся больше.

Сила	Повреждения
20	2d8 + 1
21	2d8 + 2
22	2d8 + 3
23	3d8
24	3d8 + 1
25	3d8 + 2

Модификаторы Ловкости и Телосложения: Ловкость сильно зависит от тщательности изготовления и материалов, использованных для создания голема. (Наиболее распространены големы плоти, но временами изготавливают и костяных, глиняных, стеклянных, каменных, соломенных и деревянных). Мастер обязан задать значение качества, но к окончательному результату применимы все правила, приведенные в *Справочнике Игрока*. На Телосложение можно влиять примерно так же, как и на Ловкость и по поводу любых изменений, вызванных модификацией значений качеств необходимо проконсультироваться со *Справочником Игрока*.

Интеллект: Интеллект голема плоти определяется типом мозга, использованного при его создании. В качестве общего правила, он должен быть как минимум на одну категорию ниже, чем Интеллект предыдущего владельца. Например голем с мозгом верворона (гениальный) будет рассматриваться, как “исключительно интеллектуальный” (15 – 16), в то время как голем с мозгом обычного человека имеет “низкий” Интеллект (5 – 7).

Конечно, големы, созданные не из плоти чаще всего неразумны, согласно стандартным правилам *Бестиария*; у них нет мозга, по которому можно измерить Интеллект. Это особенно верно для монстров, созданных при помощи традиционной магии. Однако, любой голем, появившийся на свет в результате *одержимости* (см. *Справочник ван Рихтена по Сотворенным*), жизнь которому дана таинственными силами Равенлофта, может обладать как немалым Интеллектом, так и личностью.

Силы

Сопротвляемость токсинам: все големы абсолютно невосприимчивы к ядам и им не причиняет вреда ни один токсин. Более того, они полностью невосприимчивы ко всем болезням, включая магические.

Телепатия: голем плоти Равенлофта поддерживает уникальную телепатическую связь со своим создателем. По желанию это существо может смотреть глазами создателя. Это качество, вкупе со сверхъестественной способностью определять направление, в котором находится создатель,

позволяет големам выслеживать своих изготовителей с умением, с которым не сравнится ни одна ищейка. Телепатия голема столь сильна, что монстр, по существу, знает своего создателя лучше, чем тот сам себя. Создатель не может скрыть от голема свои желания, страхи, мечты или чувства. (В этом смысле эта способность походит на психическую силу "эмпатия", без ограничений на расстояние.) Телепатическая способность голема также позволяет ему по желанию "говорить" в разуме создателя, вне зависимости от расстояния.

Эта сила присуща только голему. Другими словами, создатель не может ощущать мысли или эмоции голема. И создатель не может намеренно посылать голему сообщения. Эту связь можно разорвать лишь если создатель защищен могущественной магией. Но даже если создатель защищен ею, то "голос" голема все равно его достигнет, хотя он может и потерять остальные преимущества этой связи.

Иммунитеты к оружию и заклинаниям: в Равенлофте голем плоти может быть поражен лишь оружием, зачарованным на +1 или лучше. Големы уязвимы для магических заклинаний, за исключением тех, которые воздействуют на разум или жизнь, таким как *очарование, удержание, палец смерти* и *сон*. Затем, его может поразить существо, имеющее как минимум 4 + 1 HD (к персонажам игроков это не относится).

Все големы, созданные в Равенлофте, получают бонус +4 к спасброскам от физических повреждений, включая эффекты заклинаний. Они частично иммунны к холоду и электричеству, наносящих им половину нормальных повреждений и никаких, если монстр сделал успешный спасбросок.

Огонь и кислота наносят големам плоти полные повреждения (1d8 + 2 пунктов повреждений за стандартную склянку). Против големов плоти также может быть использовано обыкновенное оружие, раскаленное докрасна. Его размеры должны быть не меньше чем у короткого меча; иначе оно размягчается и становится неэффективно. Кроме того, оружие должно сделать успешный спасбросок от магического огня каждый раз, когда его нагревают и спасбросок от сокрушающего удара, каждый раз, когда им наносится удар. Провал любого из бросков означает, что оружие стало слишком искривлено или затуплено, чтобы им пользоваться. Необходимо заметить, что раскаленное оружие остается таковым максимум в течение двух раундов.

Триггеры [Zeitgebers]: големы – исключительно опасные противники и обеспечение их ахиллесовой пятой в форме *триггера* или обусловленного поведения может дать умным игрокам возможность сыграть на его слабости. Список возможных условий бесконечен, но триггер должен отражать некоторую особенность или причуду самого монстра или его создателя.

Например, пусть создатель голема – музыкант, одержимый манией сочинить музыку и либретто превосходной оперы. Он создал голема, чтобы у него был идеальный тенор на главную партию. Однако, когда монстр слышит органную медолдию, он начинает неконтролируемо подвывать, в некоторой пародии на арию. Возможные игровые эффекты: монстр во время своего "пения" получает –2 ко всем своим броскам атаки или же не может атаковать совсем. Другими возможными эффектами триггера могут быть ослабляющая боль; страх (аналогично заклинанию) на 1d6 раундов; понуждение голема бежать; неспособность голема атаковать персону, активирующую триггер, и принуждение голема к неким непроизвольным действиям, например, к танцу.

X: Обзор трудов ван Рихтена

Мумии

Причины по которым и методы при помощи которых древние мертвецы встают и бродят по земле множественны и разнообразны. Как всегда, доктор ван Рихтен написал наиболее авторитетный комментарий по таким темам, как: биология мумий (или “некрология”, как ее называет ван Рихтен), разновидности этих существ, общие и уникальные качества и способности, общие и уникальные уязвимости, триггеры, которые их обуславливают и многим другим. Чтобы полностью понять этих монстров, Мастеру лучше прочесть *Справочник ван Рихтена по древним мертвецам* (9451).

Мумии классифицируются по *рангам силы*. Они описаны ниже.

Первый ранг: древние мертвецы этого ранга создаются в результате скромных церемоний или вообще без оных; их происхождение часто самопроизвольно. Несмотря на то, что они обладают набором потенциально опасных сил, они не особенно страшны. Мумию первого ранга обычно можно уничтожить простым уничтожением ее физического тела; для опытных охотников эта задача редко представляет собой какую-либо чрезмерную сложность.

Мумии этого ранга имеют от 1 до 3 HD и скорость передвижения от 6 до 9; их КЗ лежит в пределах от 7 до 5; к тому же они получают полные повреждения от серебряного, зачарованного и особого (не зачарованного, но сделанного из материалов, особенно едких для конкретной мумии) оружия.

Второй ранг: древние мертвецы второго ранга в общем-то немногим более опасны, чем их младшие собратья. Во многих случаях мумии второго ранга “поднимаются” самопроизвольно, если обстоятельства их смерти были существенно насыщены эмоциями. В большинстве остальных случаев мумии второго ранга создаются злыми заклинателями или другой нежитью. Вследствие этого они обычно служат слугами более могущественных созданий и победа над ними – лишь первый шаг к желаемой победе.

Мумии второго ранга обычно имеют от 4 до 6 HD, скорость передвижения от 6 до 9, КЗ от 5 до 3 и их можно поразить оружием, зачарованным как минимум на +1. Эти мумии получают лишь половину повреждений от серебряного или особого оружия и полные повреждения от оружия зачарованного.

Третий ранг: древние мертвецы третьего ранга достаточно могущественны, чтобы представлять собой опасность даже для отлично экипированных искателей приключений. Если только те не будут достаточно удачливы и быстро найдут уязвимость такой мумии, то уничтожение ее потребует больших усилий или тщательного детективного расследования, или и того, и другого.

Эти существа обычно имеют от 7 до 9 HD, двигаются со скоростью от 9 до 12 и обладают КЗ от 3 до 0. Они не получают никаких повреждений от любого немагического оружия, а магическое наносит им лишь половину повреждений (округление в меньшую сторону) плюс полный магический бонус. В этом случае “базовые повреждения” – это повреждения от оружия и все немагические бонусы от Силы и специализации.

Четвертый ранг: древние мертвецы этого ранга поистине ужасны. Большинство традиционных методов могут лишь задержать или временно изгнать их; мумии этого ранга могут имитировать свое уничтожение, чтобы появиться снова и опять угрожать своим противникам. (Одно такое существо описано в игровом модуле *Восставший (The Awakening)* (9452).)

X: Обзор трудов ван Рихтена

Древние мертвецы такого ранга могут встать лишь после проведения мистического ритуала и помещения их в особую гробницу. Чаще всего будущий усопший принимает активное участие в планировании погребальных обрядов и места захоронения. Часто усопший вполне осознанно намеревается вернуться в мир смертных мумией. Часть из этих могущественных личностей верят, что смерть не имеет над ними никакой власти; другие активно борются со смертью в попытках обрести большее могущество или обрести контроль над послежизнью.

Мумии этого ранга в массе своей имеют от 10 до 12 HD, скорость движения от 9 до 12 и КЗ от 0 до –2. Их можно поразить лишь оружием, зачарованным не менее, чем на +2 и они получают лишь половину повреждений от *любого* оружия, которое может нанести им повреждения (киньте повреждения, прибавьте все бонусы, поделите на два, округлите остаток в большую сторону).

Пятый ранг: древние мертвецы этого ранга практически неостановимы. Их силы огромны, разумы дьявольски изощренные, а слабостей – совсем мало. Чтобы создать мумию такого ранга, необходимо богатство и усилия целого народа.

Эти существа имеют от 13 и более HD, двигаются со скоростью от 12 до 15 и обладают КЗ от –2 до –4. Чтобы нанести им вред, требуется оружие, зачарованное на +3 или выше. Более того, неуязвимость мумий этого ранга позволяет им получать повреждения только от *бонуса* оружия – и *кинжал +3*, и *двуручный меч +3* нанесут им при попадании просто 3 пункта повреждений. Бонусы к повреждениям, зависящие от Силы и специализации не применяются.

Силы

Болезнь: болезни, которыми заражают древние мертвецы, обладают мерзким разнообразием. Наиболее часто встречается гниение мумии [mummy rot], действие которого описано ниже.

Ранг	Фатальность*
Первый	1d6 месяцев
Второй	1d12 недель
Третий	1d8 дней
Четвертый	1d6 дней
Пятый	1d3 дня

- Это стандартный промежуток времени, перед тем, как жертва умрет от болезни. Он может сильно варьироваться. Против гниения мумии 100%-но неэффективны любые немагические способы лечения. Действенно лишь заклинание *лечение болезни* и аналогичная ему магия.

Гниение мумии первого ранга навсегда понижает значение Харизмы жертвы на 2 пункта за каждый месяц болезни. При заболевании на жертву не действуют заклинания из серии *лечение ран*, хотя заклинание *регенерация* может вернуть потерянные hp (но на саму болезнь оно никоим образом не действует). Жертва может вернуть себе потерянные hp с помощью обыкновенного отдыха, но со скоростью лишь 10% от нормальной – 1 hp за 10 дней легкой активности или 3 hp за 10 дней полного отдыха. Немагические вмешательства, такие как уход со стороны персонажа, имеющего навыки лечения и гербализма, неэффективны.

X: Обзор трудов ван Рихтена

Гниение мумии второго ранга навсегда понижает Харизму жертвы на 1 пункт за каждую неделю болезни; магическое лечение и восстановление hp естественным образом – как при гниении первого ранга.

Гниение мумии третьего и более высоких рангов навсегда понижает значения Силы и Сложения жертвы на 1 пункт каждый день и Харизмы – на 2 пункта каждый день. Болея им, жертва никакими способами не может восстанавливать потерянные hp, единственное исключение – *желание*. По прошествии 1d6 часов жертву начинают сотрясать конвульсии, что налагает штраф –2 на все проверки качеств и делает невозможным активацию и заучивание заклинаний. Этот тип гниения мумии может быть излечен лишь при помощи комбинации заклинаний *лечение болезни* и *регенерация*; сначала накладывается заклинание *лечение болезни*, которое снимает все симптомы, но спустя 24 часа, если на жертву не наложить заклинание *регенерация*, у нее случится рецидив.

Умерший от любой из форм гниения мумии начинает быстро разлагаться, если его не начать бальзамировать; его нельзя вернуть из лап смерти, если только в течении одного часа на него не будут наложены *лечение болезни* и *оживление* или *воскрешение*. Если любое из последних двух заклинаний не сработало (персонаж провалил свой бросок выживания при воскрешении), то жертва становится нежитью.

Энергетические и элементальные атаки: все мумии невосприимчивы по крайней мере к одной из форм энергетических атак, обычно к атаке холодом, но многие из них невосприимчивы и к другим видам энергии. Если мумия обладает *сопротивляемостью* к элементу или виду энергии, то немагические атаки, основанные на них не причиняют ей вреда, а магические – действуют как обычно. Если мумия *невосприимчива* к элементу или виду энергии, то ей не причиняют вреда *никакие* атаки, основанные на них. Сюда входят и немагические атаки, и заклинания и атаки элементалей. Мастер может придавать мумии различные иммунитеты в соответствии с ее физической природой. К примеру, бинты мумии, пропитанные водой из соленого озера или болота, могут быть нечувствительны к огню.

Вдобавок, начиная с третьего ранга мумии обладают *сопротивляемостью* ко второй форме энергии. Начиная с четвертого ранга, они *невосприимчивы* к двум видам энергии. Мумии пятого ранга могут быть *невосприимчивы* к двум видам энергии и обладать *сопротивляемостью* к третьему виду.

Страх: аура *страха* мумии обычно действует только в поле видимости и применяется лишь в начале каждого с ней столкновения. В отличие от обыкновенных проверок на страх Равенлофта, страх, вызываемый мумией, посягает непосредственно на волю жертвы. Каждая жертва, увидевшая мумию, должна сделать успешный спасбросок от заклинания или стоять парализованной страхом в течение определенного количества раундов, указанного во вспомогательной таблице ниже. Если персонаж видит мумию при обстоятельствах, которые обычно вызвали бы проверку на страх, то к спасброску от заклинания применяется штраф –1. Мумии, имеющие мощные ауры страха, налагают на этот бросок дополнительные штрафы. Однако количество людей может увеличить храбрость жертвы: за каждые шесть существ в группе спасбросок улучшается на +1. Все существа человеческой расы получают к этому спасброску бонус +2, кроме того, к нему применимы бонусы, определяемые Мудростью.

Ранг	Модификатор *	Время действия **
Первый	0	1d4 раундов

Второй	- 1	1d6 раундов
Третий	- 2	1d8 раундов
Четвертый	- 3	1d10 раундов
Пятый	- 4	1d12 раундов
* Это штраф к броску от заклинания. Это число может варьироваться на 1 или 2 в любую сторону.		
** Это промежуток времени, в течение которого жертва стоит, парализованная страхом		

Инфразрение: все мумии могут видеть в темноте на расстоянии в 30 футов. У мумий, которые имеют сохранившиеся способности человекоподобных рас, инфразрение лучше.

Повышенная Сила: мумии сверхъестественно сильны. Мумии, которые обладают сохранившимися воинскими качествами или более высокой расовой Силой, могут быть сильнее, чем указано в данной вспомогательной таблице:

Ранг	Значение *	Повреждения при рукопашной **
Первый	18/76	1d8
Второй	18/91	1d12
Третий	18/00	2d8
Четвертый	19	3d6
Пятый	20	3d8
*	Эффективное значение Силы мумии.	
**	Количество повреждений, которое мумия гуманоида может причинить одной атакой без оружия.	

Восстановление сил: как и привидения, мумии способны восстанавливать свои силы и после этого они должны немного отдохнуть, прежде чем начать заниматься деятельностью, требующей значительных усилий. Данные по этой способности приведены во вспомогательной таблице.

Ранг *	Скорость **	Отдых +
Первый	5/день	1 неделя / 1 день
Второй	6/час	1день / 1день

X: Обзор трудов ван Рихтена

Третий	12/час	1день / 1 час
Четвертый	1/минута	1 час / 1 час
Пятый	2/минута	1 час / ничего

*	Мумии первого или второго ранга не могут восстановиться, если оставшееся у них количество hp 0 или меньше; эти мумии, будучи побеждены в бою, уничтожаются. Мумии третьего ранга не могут восстановиться, если количество их hp понизилось до - 10 или ниже. Мумии четвертого и пятого рангов обычно могут восстановиться, даже если их физические тела были полностью уничтожены.
**	Число перед косой чертой показывает количество hp, которое мумия данного ранга обычно восстанавливает за данный промежуток времени. Данные за косой чертой – минимальное время, стандартно необходимое мумии данного ранга, чтобы восстановить hp. Оба числа могут варьироваться.
+	В этой колонке приведено количество времени, которое мумия данного ранга должна посвятить восстановлению сил. Число перед косой чертой показывает количество времени на отдых, необходимое перед тем, как мумия начнет восстанавливать hp. Число после черты показывает количество времени, которое мумия должна отдыхать, после того, как закончит восстановление сил. Время отдыха добавляется к любому времени, необходимому для восстановления любого количества hp. Эти числа могут варьироваться.

Иммунитеты к заклинаниям: следующие заклинания волшебников бессильны против мумий: *ужасающее увядание Аби-Далсима, слепота, очаровать монстра, очаровать персону, смертельное облако, заражение, заклинание смерти, эмоция, бессилие, высасываение энергии, разящее око, страх, палец смерти, огненные чары, ускорение, удержать животное, удержать монстра, удержать персону, гипнотический узор, неутолимая жажда, раздражение, волшебный сосуд, массовое очарование, массовый совет, неустанный танец Отто, призрачный убийца, слово силы: ослепни, слово силы: умри, слово силы: замри, ужас, знак змеи, сон, замедление, совет, удушение, символ, касание вампира* и *стена баньши*.

Abi-Dalzim's horrid wilting, blindness, charm monster, charm person, cloudkill, contagion, death spell, emotion, enervation, energy drain, eyebite, fear, finger of death, fire charm, haste, hold animal, hold monster, hold person, hypnotic pattern, hypnotism, insatiable thrist, irritation, magic jar, mass charm, mass suggestion, Otto's irrestible dance, phantasmal killer, power word blind, power word kill, power word stun, scare, sepia snake sigil, sleep, slow, suggestion, suffocate, symbol, vampiric touch и *wall of the banshee*.

Следующие заклинания жрецов аналогично бессильны против мумий: *ускоренное выздоровление, состарить (вернуть молодость), рост животных, антимагическая оболочка, дыхание жизни (дыхание смерти), хаотичный сон, плащ страха, команда, ползучая смерть, лечение слепоты (насылание слепоты), лечение глухоты (насылание глухоты), лечение болезни (насылание болезни), лечение критических ран (нанесение критических ран), лечение легких ран (нанесение легких ран), лечение серьезных ран (нанесение серьезных ран), очаровать персону или млекопитающее, разрушение, исцеление (урон), удержать животное, удержать персону, правильные помыслы, мозголом, изменение памяти, дремота, регенерация (усыхание), восстановление (высасывание энергии), шоры разума* и *умерщвление*.

X: Обзор трудов ван Рихтена

accelerate healing, age creature (restore youth), animal growth, anti-animal shell, breath of life (breath of death), chaotic sleep, cloak of fear, command, creeping doom, cure blindness (cause blindness), cure deafness (cause deafness), cure disease (cause disease), cure critical wounds (cause critical wounds), cure light wounds (cause light wounds), cure serious wounds (cause serious wounds), charm person or mammal, destruction, heal (harm), hold animal, hold person, legal thoughts, mindshatter, modify memory, nap, regenerate (wither), restoration (energy drain), rigid thinking и slay living.

На момент публикации этой книги, планируются к изданию еще два *Справочника ван Рихтена*: одно касающееся демонов, нашедших дорогу в Равенлофт и не сумевших из него вырваться, и трактат о Вистани. Те из читателей, у которых есть предложения по темам будущих исследований ван Рихтена, могут прислать их в TSR, Inc, сделав пометку “Ravenloft”.